HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

cijena: 16 KN

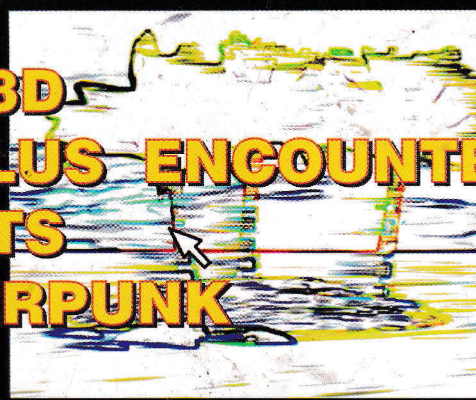
1995. broj 8.



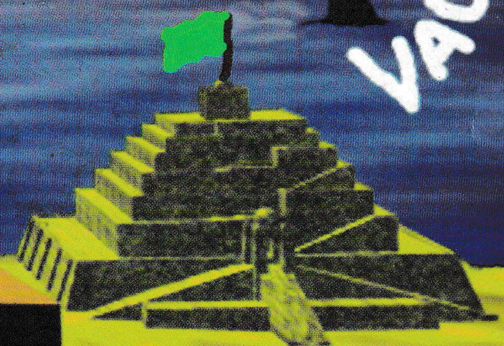
TEMA BROJA:
FLIPERI...

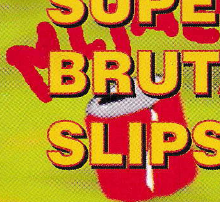


NBA LIVE
VOYAGES OF DISCOVERY
LOST EDEN
SLOBZONE 3D
THE DEADALUS ENCOUNTER
SUPER KARTS
CYRIL CYBERPUNK
DISCWORLD
STAR TRAIL
FRANKEINSTAIN
TERMINAL VELOCITY
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO
BRUTAL: PAWS OF FURY
SLIPSTREAM 5000











HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ:
JANUS-LINGUA d.o.o. za novinsko-nakladničku djelatnost
Petrinjska 11,
41000 Zagreb
tel/fax: 041/435-179
žiro račun:
30105-603-28346

DIREKTOR:
Senka Kušer

ZAMJENIK DIREKTORA:
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Krešimir Mijić

GRAFIČKI UREDNIK:
Silvano Bucić

UREĐIVAČKI ODBOR:
Marko Vulić,
Denis Kovačić

VODITELJ MARKETINGA:
Damir Maruščak

SURADNICI:
Ingrid Afrić, Filip Sladetić, Ivan Bilić, Dubravko Mihalić, Tomislav Šakić, Ivan Rališ, Ivan Rubelj, Daniel Bižić, Hrvoje Kablar, Krešimir Dušek, Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Emil Marmelić, Fran Obuljen, Tihomir Jauk, Saša Tarle, Goran Obrč, Andreja i Darko Pavlović, Dejan Brnić, Zvonimir Štrucelj, Miloš Vlaisavljević

LEKTOR:
Branka Rabar

ŠEF RAČUNOVODSTVA:
Melita Svetec

TEKST STRIPA:
Winton Afrić

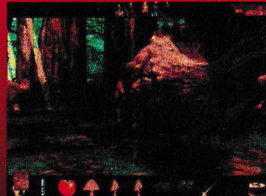
LIKOVNO RJEŠENJE:
Dinko Kumanović

TISAK:
"MEDIA PRINT"
Karela Zahradnika 7, Zagreb
tel/fax: 01/692-548

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet.

Sadržaj:













PISMA ČITATELJA

BOK SVIMA!

Ljeto je u punom jeku, sunce nas prži i dok se većina od vas odmara, praćaka u moru i uživa raj zemaljski, mi (šmrc) pakleno radimo i -ljetni broj Hakera je pred vama. Shema ista a opet različita. Proširili smo INFO, tek toliko da grickate nokte nestrpljivo očekujući hladnije dane i dolazak najavljenih igara o kojima će se zaista imati što pisati. Odlučili smo od jeseni povećati broj stranica i uvesti nove rubrike. Bit će i novih nagradnih igara. Bit će i još boljih nagrada. Do tada, strpljivo pričekajte sljedeći broj Hackera koji izlazi 15.09. i uživajte, odmarajte, pišite nam.... Pozdrav svim Hackerima ma gdje ljetovali !!!!

Vaše uredništvo

Štovano uredništvo!
Ja sam jedan od vaših mnogobrojnih čitatelja. Vaš je časopis O.K. i mislim da ne biste ništa trebali mijenjati. Zanima me samo jedno: da li se sa 386 SX-33 sa 8 MB RAM može pokrenuti OUTPOST. Hvala!

Želimir

Možeš pokrenuti, ali ćeš tokom igre imati mnogobrojne probleme zbog slabog procesora.

Poštovana redakcijo!
Vaš sam vjerni čitatelj i vrlo mi se sviđa vaš časopis. Ipak bih vam želio skrenuti pozornost na jednu riječ: "HACKER". Ne znam odakle vam pravo sebe nazivati hackerima. Bilo bi dobro da znate što ta riječ znači prije nego sebi dodijelite taj čin. Kažem čin jer ga treba steći, treba imati volju, snagu, strpljenje i, prije svega, znanje. Zbog toga svi nisu hackeri. Svaki put kad u vašoj rubrici "PISMA ČITATELJA" pročitam da sebe netko naziva hackerom nešto mi se slomi u duši. Imam računalo od drugog razreda i sve te godine provodim uz ekran svog računala učeći iz raznih priručnika, radeći vlastite programe, skidajući zaštite s raznih igara (možda ćete reći da to nije u redu, ali to je jedini način da se dođe do kvalitetnih igara) i na kraju sam ipak postigao da me društvo zove hackerom. To je, vjerujte mi, jedini način da steknete taj naziv. Ovo pismo vam šaljem u ime svih onih koji se osjećaju kao ja. U nadi da ćete ovo pismo objaviti, srdačno vas pozdravlja

Marko

Eh Marko, Marko... Nije lako kada ti se nešto "slomi u duši" iako iskreno, ne shvaćamo čemu tolika tuga. Pravi si hacker, imaš prijatelje, imaš časopis za kojeg kažeš da ga redovito čitaš... a što se tiče naziva našeg časopisa; zar nije bolje da hacker čita "Hacker"??!! Sumnjamo da bi ti se više svidio neki drugi naziv (npr. Veliki igrač?!). Forma nije bitna - bitan je SADRŽAJ!!!

Poštovano uredništvo!
Pišem vam da bih vas pohvalio: tekstovi vam nisu ni predugi ni prekratki, slike su lijepe, velike i u boji, stranice su velike i od finog, glatkog papira, a rubrike su vam više nego super! Napravili ste i znatan napredak u odnosu na prvi broj što se tiče formata, broja stranica i rubrika, a tekstovi su vam puno bolji,sa više duha i humora. Samo tako nastavite. Novi način bodovanja vam je zaista revolucionaran. No, kako nitko nije savršen, tako niste ni vi! Mogli biste se još poboljšati. Tako biste mogli proširiti rubriku "S.O.S." gdje bi čitatelji, osim poziva u pomoć, slati i svoje odgovore kojima bi se tada moglo poslužiti puno više hackera. Isto vrijedi i za rubriku "HACERMANIJA". Pozdrav od

Domagoja iz Zagreba

U rubriku S.O.S. možeš slobodno slati svoje odgovore, a za rubriku Hackermanija šifre i varalice, mi ćemo ih objaviti.

Štovano uredništvo!
Prvo bih htio pohvaliti časopis, a zatim bih vas upitao kada će se pojaviti Enciklopedija Igara i da li je možemo platiti pri preuzimanju.

Darian

Enciklopedija igara izlazi u devetom mjesecu, mi prikupljemo vaše narudžbe a plaća se pri preuzimanju.

Hackerski pozdrav!
Pozdravljam sve u redakciji "HACKER-a" te ostale hackere diljem Hrvatske, ma gdje bili. Pohvalio bih novu rubriku "HACKGALERIJA" koja je stigla baš u trenutku (dok sam nabavio računalo). Želio bih da ona postane stalna rubrika u koju bi oni koji to žele i dalje slali svoje radove i tako iskazivali svoje umijeće u grafici. Nadam se da to nije samo moje mišljenje, već i mišljenje većine čitatelja HACKERA diljem naše domovine. Na kraju još jedna zamjerka. Trebali biste popraviti slike na naslovnim stranicama (npr. onaj auto s neidentificiranom živtinjom koja bi trebala biti mačka, mogla je biti sto puta bolje napravljena).

Tihomir

Hackgalerija je postala stalna rubrika, šaljite svoje radove i dalje, a mi ćemo ih objavljivati. Naslovnica se mijenja iz broja u broj, a sve ovisi o našem dizajneru.

Bok hackeri!
Pišu vam dva COOL hackera iz Križevaca koji imaju dvije primjedbe: Zašto nema opisa igrice FULL THROTLE i REBEL ASSAULT 2 i ne smanjite strip? Vaša rubrika ČAČKALICA je svakako najbolja i zaslužuje sve pohvale i mislimo da biste ju mogli malo proširiti.

Ivo

Igru Rebel Assault 2 ne možemo opisati zato što se igra još nije pojavila na tržištu, a Full Throttle ćemo opisati u nekom od sljedećih brojeva. Što se tiče stripa, većina je čitatelja željela strip na dvije strane i što drugo reći nego - većina pobjeđuje.

Cijenjeno uredništvo,
Prvo bih vas želio pohvaliti jer ste napravili odličan časopis. Posebno bih pohvalio rubrike: PD Zone i HackerManiju. Predložio bih da uvedete barem jednu stranicu u koju bi uvrstili demoe i programe za izradu demoa i sličnih stvari jer svaki pravi igrač ima i poneki demo u svojoj kolekciji.

Pozdrav od BadMana

Hvala, hvala. I mi smo razmišljali o uvođenju rubrike Demo Zone no, kako je stranica još uvijek jednak broj, nismo to u mogućnosti ostvariti. Vjerujemo kako će jesensko povećanje stranica donijeti i rubriku Demo Zone.

Draga redakcijo najdražeg časopisa!
Hvaliti vas neću, jer već i sami znate koliko ste dobri. Predlažem vam da se po zabavite i Nintendom, te igrama za konzole.

Goran

Ukoliko dobijemo sponzore koji će nas opskrbljivati igricama pisat ćemo i o toj konzoli (nadamo se već od jeseni).

HACK Galerija

I u ovom broju, bez obzira na završetak natječaja, objavljujemo vaše pristigle radove.I ne samo to, kako radovi neprekidno stižu na našu adresu a uz radove i vaša pisma, odlučili smo HACKGALERIJU nastaviti sve dok bude vas i vaših radova. Stoga, punom parom naprijed!!!

Ako ste pomislili da je ova slika rađena na nekoj od Amiga ili možda PC-a, prevarili ste se! Dominik nam je pokazao što može PowerMAC u suradnji sa Siliconovim Indyjem.

Ime: Dominik
Prezime: Susmel
Starost: 14
Platforma: Power MAC 8100/80, 64 MB, SGI Indy R4000
Program: KPT Bryce 1.0, Photoshop 3.0



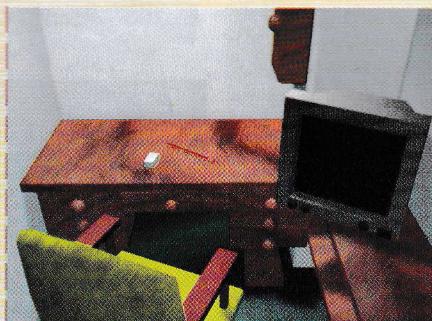
Ime: Božidar
Prezime: Đurović
Starost: 16
Platforma: Amiga 1200, 2Mb
Program: Deluxe Paint 5.0



Ime: Marin
Prezime: Mijalić
Starost: 14
Platforma: PC 486DX/40, 4MB
Program: 3D Studio 4.0



Ime: Damir
Prezime: First
Starost: 13
Platforma: PC 486DLC/40, 8 MB
Program: 3D Studio 4.0



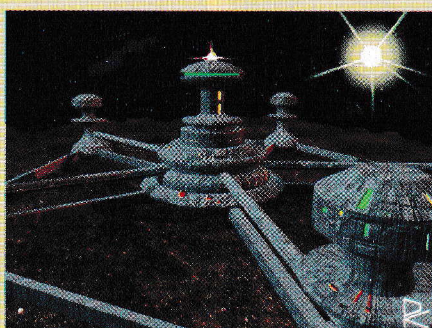
Ime: Ivan
Prezime: Marečić
Starost: 18
Platforma: PC 486DX/40, 4MB
Program: PaintBrush, Photostyler



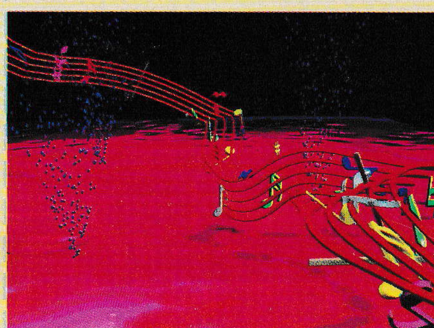
Ime: Lovro
Prezime: Banfić
Starost: 13
Platforma: PC 486DX2/66, 8MB
Program: PaintBrush



Ime: Kresimir
Prezime: Pavlović
Starost: 18
Platforma: PC 486/40, 4MB
Program: 3D Studio 4.0, Corel Photo Paint



Ime: Dražen
Prezime: Rozmajer
Starost: 18
Platforma: PC 386DX/40, 4MB
Program: 3D Studio 2.0



INFO

TYRIAN

Tako se zove svemirska pucačina tvrtke EPIC koja je još u fazi izrade no proizvođač najavljuje njen skori izlazak. Tyrian je križanac XENON-a i RAPTOR-a. Dakle igra u kojoj možete kupovati nova, bolja oružja za svoj brod, nadograđivati ga a sve sa ciljem da biste bili



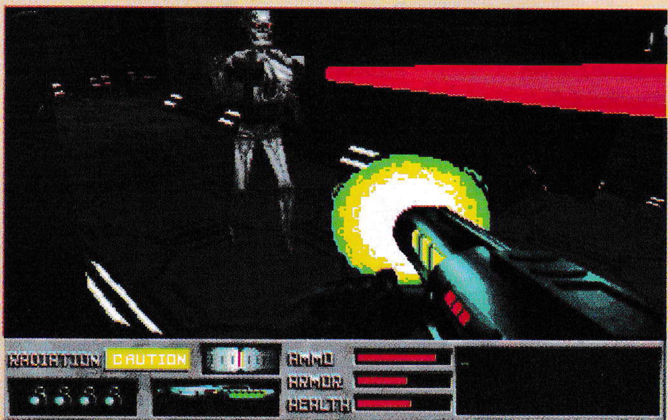


što razorniji. Tyriana ćete moći igrati sa svojim prijateljem na jednom računalu u opciji za dva igrača ili se povezati preko mreže ili modema. Jedna dobra vijest je ta da će se osim CD verzije pojaviti i disketna verzija a loša vijest je da za igranje morate posjedovati jaču 486-icu.

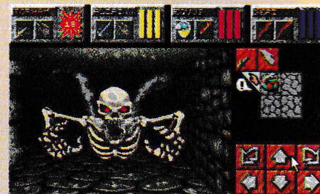
TERMINATOR



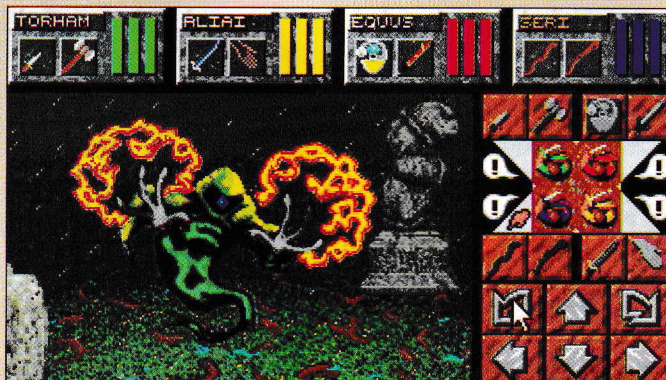
THE TERMINATOR : FUTURE SHOCK naziv je igre koju BETHESDA sprema. Igra uskoro kreće u prodaju, a rađena je prema filmu kojeg ste zasigurno gledali. Trebate pomoći Johnu Connoru i njegovim borcima, koji su jedini preživjeli atomski rat, da prežive i unište genocidnu tiraniju robotske korporacije SkyNet koja nastoji istrijebiti ljudsku vrstu. Za budućnost se valja boriti, a to znači uništiti robote i omogućiti ljudima slobodan život. Terminatore ćete uništavati kao u DOOM-u hodajući, vozeći auto kao u QUARANTINE-u ili upravljajući svemirskim letjelicama. Da biste vidjeli završnu scenu, morat ćete odigrati preko 40 misija i uništiti više od 20 vrsta različitih neprijatelja. U tome će vam pomoći široka paleta svakojakog oružja; od uzija i ručnih granata do plazme i ostalih sredstava zaštite. Igra dolazi na dva CD-a a za njeno je pokretanje potrebno posjedovati 486/33 i 8 Mb RAM-a.



PRIČA SE NASTAVLJA

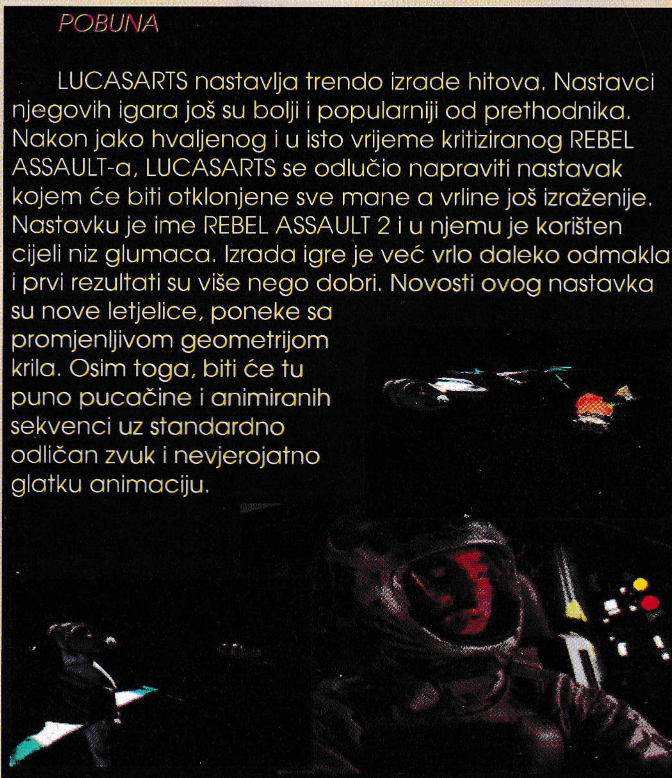


Sjeća li se još tko tvrtke FTL SOFTWARE? Prije nekoliko godina ona je proizvela igru DUNGEON MASTER, pravi klasik FRP-a koji je svima dobro poznat a mnogima i omiljen. Uskoro će se pojaviti nastavak te igre u izdanju INTERPLAY-a koji se jednostavno zove DUNGEON MASTER 2. Igra se nalazi u završnoj fazi proizvodnje i zasada se zna bez SVGA grafike i velikih tehničkih napredaka u odnosu na prvi dio. Naprotiv, programeri su se trudili da izgled i način igranja ostanu isti kao u prvom dijelu. Svima koji u međuvremenu nisu znatnije osuvremenili svoja računala, ovo će biti vesela vijest a vlasnicima Pentiuma i CD-ROMA poručujemo -pričekajte LANDS OF LORE 2.



POBUNA

LUCASARTS nastavlja trendo izrade hitova. Nastavci njegovih igara još su bolji i popularniji od prethodnika. Nakon jako hvaljenog i u isto vrijeme kritiziranog REBEL ASSAULT-a, LUCASARTS se odlučio napraviti nastavak kojem će biti otklonjene sve mane a vrline još izraženije. Nastavku je ime REBEL ASSAULT 2 i u njemu je korišten cijeli niz glumaca. Izrada igre je već vrlo daleko odmakla i prvi rezultati su više nego dobri. Novosti ovog nastavka su nove letjelice, poneke sa promjenljivom geometrijom krila. Osim toga, biti će tu puno pucačine i animiranih sekvenci uz standardno odličan zvuk i nevjerojatno glatku animaciju.



INFO



SKAPHANDER

GERMAN SOFTWARE COMPANY još radi na novoj igri SKAPHANDER. Već je na prvi pogled vidljivo kako se unutar SKAPHANDERA krije još jedan DOOM. Dakle, to je samo još jedan DOOM klon kakvih od pojave DOOMA ima bezbroj. Igra ne donosi ništa novo, osim stotinjak kilometara novih hodnika koji neobično podsjećaju na sve već viđene. U skladu sa današnjim zahtjevima, grafika je u SVGA rezoluciji a za pokretanje igre vam je potrebna 486-ica. Proizvođačima savjetujemo da do završetka igre porade na dovodu svježeg zraka u SKAPHANDER.







WARRIORS

Tako se zove nova borilačka igra napravljena u Europi, koju je distribuirala firma MINDSCAPE a dizajnirala ju je i napravila Francuska programerska kuća ATREID. 10 najboljih boraca sastaje se na jednom mjestu. Naravno, prikupila ih je neka viša, nepoznata sila, pa se vi momci sada tucite. Borci u borbi koriste razna oružja. Ukoliko vaš borac dobije jak udarac može mu ispasti oružje s kojim se bori, no on ga ima priliku iznova podići i njime se boriti ako dođe do mjesta na kojem ga je izgubio. Oružjem se može koristiti samo 5 od 10 boraca. ATREID je likove napravio u svojoj novoj tehnici 3D BIO MOTION. U toj tehnici je svaki lik napravljen od 18 000 točkica kojima računalo upravlja kao virtualnim modelom, nema glumaca ispred plave pozadine ili trokutastih oštrih likova. Borbe se vode na 11 lokacija koje su polu-interaktivno napravljene. To otprilike izgleda ovako: ako na nekoj lokaciji visi lanac, vaš borac može skočiti, uhvatiti se za njega i tada nogama opaliti protivnika u glavu. Vrlo lukavo i neugodno, zar ne?



S TABLE NA PC

Svi koji su nekada igrali FRP igru na tabli WARHAMMER, obradovat će se kada čuju da se radi verzija igre za PC računala. To znači da nema više dosadne papirologije, nego puno boje, animacije i zvuka. Igru igrate u ulozi zapovjednika male grupe plaćenika i možete ju razvijati u dva pravca. Odbijanjem ili prihvaćanjem zadataka vi se pretvarate u dobrog momka koji se nalazi na krivom mjestu u krivo vrijeme i koji nastoji pomoći ili barem smanjiti štetu ili pak postajete hladnokrvni plaćenik krvavih ruku utrci za zlatom. U igri se nalaze 50 likova od kojih se svaki bori na svoj poseban način. Igra ima leteći start što



znači da na početku nema dosadne statistike o likovima, već odmah počinje akcija a kako radnja odmiče tako vam se pomalo predstavljaju likovi koje upoznajete. Proizvođač MINDSCAPE & GAMES WORKSHOP najavljuje REAL TIME akciju. Da li će to tako i biti vidjet ćemo pred sam kraj godine kada bi se WARHAMMER trebao pojaviti na tržištu. Hm, zar to nije vrijeme Božičnih poklona ?

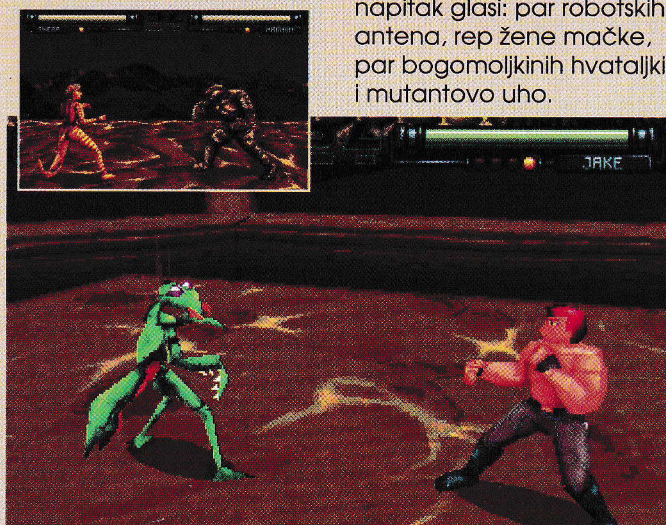




INFO

NEPOZNATI BORILAČKI OBJEKT

Zajedničkim snagama GTE Entertainment i Argonaut software LTD nastoje obogatiti tržište igara još jednom borilačkom igrom jedan-na-jedan u kojoj se možete do mile volje boriti sa razno raznim mutantima nepoznatog podrijetla, supersnagatorima, ženama mačkama, bogomoljkama i naravno, robotima. Prava zanimljivost je ta što osim svih tih spodoba možete odabrati i par ljudskih boraca. Neobično, zar ne? Recept za čarobni napitak glasi: par robotskih antena, rep žene mačke, par bogomoljkinih hvataljki i mutantovo uho.

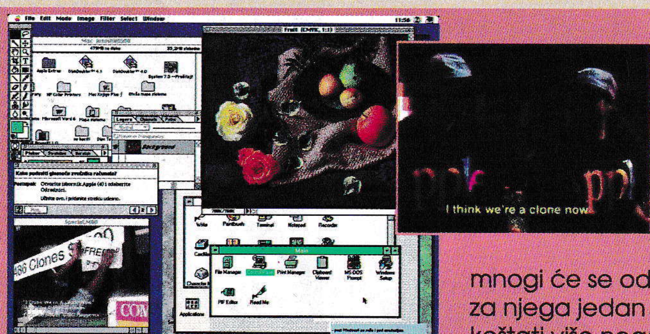






BRZO, BRŽE, NAJBRŽE

Dosta mi je SUPER SKIDMARKSA, WACKY WHEELSA i drugih autića!!! Hoću pravu pilu, sa potrošnjom od 35 litara na 100 km i 450 konja, s ubrzanjem od 0-100 za 10 sekundi jer se u prvih 9 gume vrte na mjestu. Virtualni benzin bar ništa ne košta, a gume neka cvile koliko hoće, stišati ću zvučnike. Zato jedva čekam da BETHESDA SOFTWORKS završi započeti posao na novoj igri u kojoj ću ja biti u glavnoj ulozi vozeći najbolje aute koje još nitko nije ni vidio, a kamoli vozio. To su eksperimentalni primjerci sjajnih karakteristika i fantastičnih ubrzanja i voznih karakteristika. TO JE XCAR EXPERIMENTAL RACING!!! Na raspolaganju imam 15 automobila, 8 renderiranih staza,4 test staze za isprobavanje automobila i sve to u 3D okolini. Uvjeti za vožnju su stvarni ali kiša i vjetar mi ništa ne mogu. Moje računalo sa 486/33 pločom i 4Mb i CD-ROMOM je sasvim dovoljno da na njemu zaigram ovu igru i to u SVGA 640x480 rezoluciji.



TRIBINA

U proteklom mjesecu održana je tribina o "Low Ende" računalima. O čemu je riječ? U prijevodu, to su računala na "granici", u odnosu cijena, kvaliteta, brzina, između kućnih računala i radnih stanica.

Koliko su se kućna računala približila radnim stanicama mogli smo vidjeti na primjeru Power Mac-a 8100, trenutno najačeg kućnog računala i Indy-a tvrtke SGI (Silicon Graphics), koji je najslabiji u toj seriji. U omjerima cijena-brzina naravno pobjeđuje Mac, no za profesionalni rad sa multimedijom i animcijama mnogi će se odlučiti za Indy-a iako za njega jedan program može koštati više nego sva oprema. Pogledom iznutra vidimo da se oba računala zasnivaju na visokorazvijenoj tehnologiji 64-bitnih RISC procesora brzine, u najačem Mac-u od 110 Mhz i u najslabijem Indy-u 133 Mhz.

Od zastupnika Mac-a dobili smo i informacije o novom sistemu, System 8, koji će biti napravljen po principu umjetne inteligencije, tj. pamtit će vaše radnje i ukoliko se one često ponavljaju sistem će vam ponuditi mogućnost obavljanja tih istih radnji pomoću samo jedne komande sa tipkovnice ili miša. Naravno tu će biti i unaprijeđeni govorni sistem koji vam je i do sada omogućavao upravljanje svim radnjama preko mikrofona putem vašeg glasa.

Kada sve pogledamo, dolazimo do čisto ekonomskih zaključaka, rijetki od vas će si moći priuštiti nešto od ove opreme, no ako vam ikad zatreba oprema za profesionalni rad to će biti, PowerMac ili Indy.

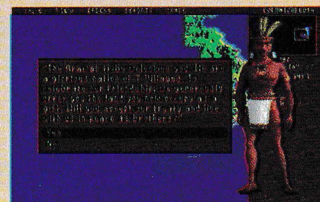


INFO



LUDNICA JE POČELA!!!

Počela je prava ludnica oko igre najavljene u prošlom broju HACKER-a. Pogađate, riječ je o igri COMMAND & CONQUER. Lavina interesa je izazvana i usijanje doseže vrhunac. Ljubitelji strategija su na teškim mukama dok iščekuju ovu zaista izuzetnu igru. No, mukama je uskoro kraj. Igra se pojavila na svjetskom tržištu dok vi ovo čitate, pa se njen dolazak u naše krajeve ne bi trebao dulje čekati.



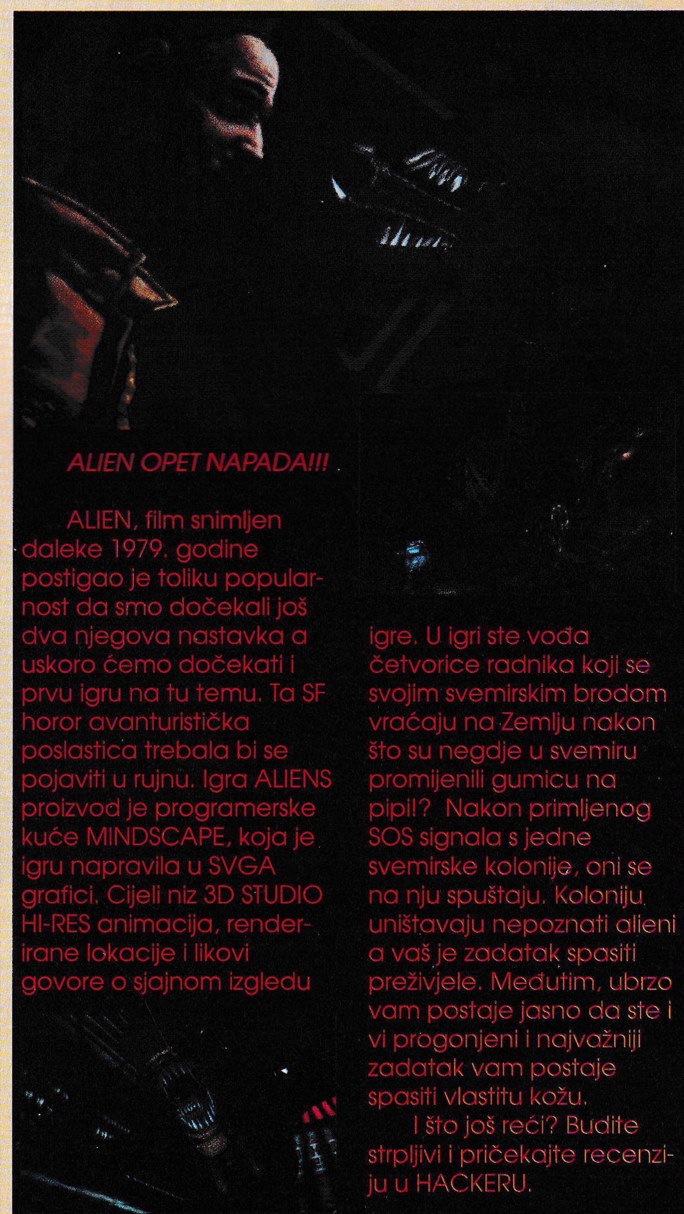
COLONIZATION JE STIGAO

Nakon dugo i mukotrpnog čekanja, Microprose, već dugo nam poznati proizvođač igara za Amigu, napravio je Colonization za A1200. Svim Amigašima želimo ugodnu zabavu.

OPET SREDNJI VIJEK

Programerska kuća KOEI sprema strategijsku igru CELTIC TALES: BALOR OF THE EVIL EYE. Igru bismo mogli usporediti sa POPULOUSOM ili X-COM a radnja je smještena u daleki srednji vijek gdje je nemilosrdni ratnik BALOR privatizirao cijelu zemlju s čime se ne slažu ostali ratnici. Dok se oni međusobno svađaju, na vama je da ih pokorite i zatim natjerate da sruše BALORA. Put nimalo lak, nimalo kratak i dosadan. Da biste to postigli, trebate puno trgovati, graditi i razvijati svoju zemlju. Vrijeme teče u intervalima od jednog mjeseca. Budete li uspješno odbijali razbojničke pohode stranih vojski i brzo razvijali metalurgiju, stočarstvo i ostatak privrede, možda dovoljno ojačate za jedan mali prevrat. Kruna vam se smiješi! Navalite!





ALIEN OPET NAPADA!!!

ALIEN, film snimljen daleke 1979. godine postigao je toliku popularnost da smo dočekali još dva njegova nastavka a uskoro ćemo dočekati i prvu igru na tu temu. Ta SF horor avanturistička poslastica trebala bi se pojaviti u rujnu. Igra ALIENS proizvod je programerske kuće MINDSCAPE, koja je igru napravila u SVGA grafici. Cijeli niz 3D STUDIO HI-RES animacija, renderirane lokacije i likovi govore o sjajnom izgledu igre. U igri ste vođa četvorice radnika koji se svojim svemirskim brodom vraćaju na Zemlju nakon što su negdje u svemiru promijenili gumicu na pipi!? Nakon primljenog SOS signala s jedne svemirske kolonije, oni se na nju spuštaju. Koloniju uništavaju nepoznati alieni a vaš je zadatak spasiti preživjele. Međutim, ubrzo vam postaje jasno da ste i vi progonjeni i najvažniji zadatak vam postaje spasiti vlastitu kožu.

I što još reći? Budite strpljivi i pričekajte recenziju u HACKERU.

HOME PAGE

SPECIJALNO IZVJEŠĆE

ADVANCED COMPUTER TECHNOLOGY

ESCOM

INFO

Commodore je mrtav, živjela Amiga!

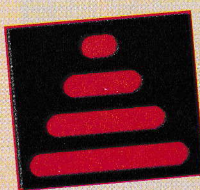
Nakon dugih patnji Amigaša i velike neizvjesnosti, stvari su se konačno rasplele. Sa Escomove konferencije za tisak, izravno iz Frankfurta, Hacker vam donosi najnovije službene vijesti.



O Commodoreu ukratko...

Kao što je većini poznato, prije godinu i po dana, Commodore je svojim lošim poslovnim potezima bankrotirao i Amiga se prestala proizvoditi. No unatoč tome zajednica Amigaša se nije, kako bi se očekivalo, uvelike smanjila. Samostalni proizvođači opreme za Amigu nastavili su proizvoditi a softwerske kuće i dalje raditi igre i programe, što je uvelike pomoglo očuvanju Amige kao kućnog računala, kroz ova teška vremena. Nakon što su počele stizati vijesti o Escomu koji je, van svakih očekivanja, kupio Commodore, o čemu smo vas izvjestili u jednom od prošlih brojva Hackera, Amigina scena je živnula. I dok smo čekali i čekali službene potvrde o Escomovoj "velikoj kupnji", broj softwareskih kuća je i dalje opadao a za Amigu je bilo sve manje nade.

Escomova "velika kupnja".



I napokon, iz Frankfurta, stigle su nam službene vijesti o Escomovom preuzimanju Commodorea i njegovim namjerama za daljnju proizvodnju Amiga linije računala. Prvo što nas je zainteresiralo su najslabije Amige 500, 500+ i 600, o kojima više nema govora. S njima je gotovo i zasigurno se više neće proizvoditi a najslabija će biti Amiga 1200.

A1200.

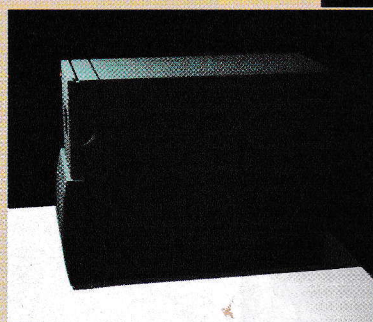
Amiga 1200 više neće biti što je nekad bila. Ovaj, sada najslabiji model, počet će se ponovo proizvoditi najesen kako bi popunila rupu u iščekivanju A1300CD. Escom je najavio da bi cijena nove A1200 mogla biti ISPOD 550 DM a bilo bi omogućeno jeftino nabavljanje Fast Rama i nekih ubrzivača u dogovoru sa tvrtkom Phase 5, poznatim proizvođačom Cyberstorm kartica. Nove Amige 1200 očekuju se na tržištu ove jeseni a u paketu se očekuje i poznata nam Scala 300 MM. Također se očekuje i nova Amiga 4000!

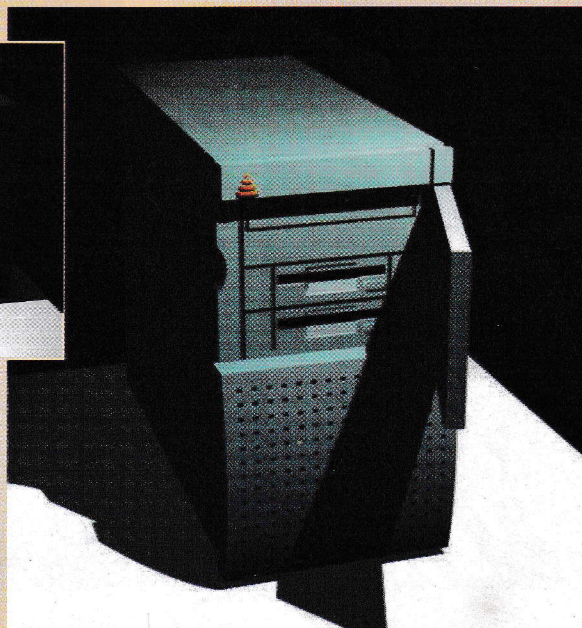
4tisućica u novom ruhu.

Amiga 4000, do sada najači model serije Amiga kućnih računla, proizvedena je u samo nekoliko tisuća primjeraka a tada je uslijedio Commodoreov raspad i proizvodnja je stala. Escom namjerava oživjeti Amigu 4000, ali ne stari model, već poboljšani novi A4000T, na koji se pretplatilo već 25000 ozbiljnih tvrtki u Europi i USA. Ovu narudžbu bi Escom trebao ispuniti do Božićnih praznika ove godine a u međuvremenu početi sa radom na novoj A4000T sa Motorolinim procesorom 68060 na 60 Mhz.

A1300CD dolazi.

Početkom sljedeće godine trebala bi nas zaslijepiti svojim novim sjajem Amiga 1300 CD, koja će ujedno biti i prelazni model između A1200 i A4000T. U novoj Amigi se očekuje Motorolin procesor EC030, koji bi trebao u cijelosti zadovoljiti prohtjeve današnjeg tržišta a tu će biti i dodatna 2MB Fast Rama uz 2 MB Chipa, Hard Disk kao i dugo očekivani CD ROM. Nažalost, o cijeni se nije čulo ni riječi no, možemo očekivati početnu cijenu od oko 950 DM (u Njemačkoj) dok bi se u





GORE I DESNO: Ovako je dizajner ESCOMa zamislio budući izgled A4000T/060, sa Motorolinim procesorom 68060.
LIJEVO: Escom na novim Amigama neće više upotrebljavati stare oznake, novo kućište je dobilo i novi znak.



CD32 sa svojim sjajnim performansama kućne konzole, audio i video playera.

kasnijim fazama cijena mogla kretati oko 750 DM.

A što je sa CD32?

Escom ne misli staviti "točku na i" i završiti sa serijom, do prije dvije godine, vrlo popularne CD32 igraće konzole koja je služila i kao video, pošto je mogla vrtiti filmske CD-ove. Ova, za ono vrijeme napredna konzola, sada je već malo zastarjela iako još uvijek može iskoristiti novi filmski medij, CD-ove. Stoga se Escom namjerava pobrinuti za novu CD32 konzolu sa poboljšanim osobinama. Nažalost, o kojim se novitetima radi nismo mogli saznati no, vrijeme će pokazati.

Kompatibilnost je ključna riječ.

Na samom kraju tu je i kompatibilnost koju bi bilo potrebno zadržati kako bi se mogli koristiti stari programi kojih ima, znate i sami, popriličan broj. Escom je obećao da će nove Amige (A1300CD i A4000T) biti 100% kompatibilne sa A1200, A4000 koje su trenutno na sceni. Svi korisnički programi će raditi bez ikakvih poteškoća (samo mnogo brže nego do sada) a ni sa igrama ne bi trebalo biti većih poteškoća.

I što još reći, lijepo je da nam se Amiga vratila. Mnogi su od nje očekivali da će prijeći još jednu stepenicu u razvoju i zakoračiti u tehnološku budućnost sa novim RISC procesorima, no to se za sada neće dogoditi. Escom nas uvjerava kako razmatra i tu mogućnost u dogledno vrijeme no, to ne treba očekivati u sljedećoj godini. Sada kad je Amiga tu i nama, osobito zanimljivi, proizvođači igara trebali bi se pokrenuti. Nove mogućnosti stoje pred njima a i novi korisnici Amiga računala koji će svojom kupovinom softwarea pokazati da se za Amigu isplati raditi nove igre i programe.

Zahvaljujemo, D.T.-u i konstruktorima ESCOM istraživačkog (ex. Commodore team) tima na pruženim informacijama i suradnji.



Hacker Home Page!

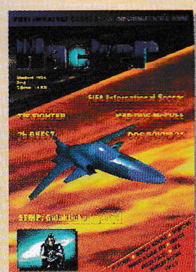
Nakon kraćeg razmatranja problema i dužeg traženja pravih ljudi, odlučili smo napraviti Hackerov Home Page. Za one koji nikad nisu čuli za riječi slične ovima, tu je i malo pojašnjenje. Home Page su stranice sa slikama i tekstovima iz Hackera koji su u pripremi i koji će tek izaći na tržište, a može im se pristupiti preko SRCA (Sveučilišnog računarskog centra) u Zagrebu.

Da bi ste mogli pogledati kako će budući Hacker izgledati i što će u njemu biti, potrebno vam je nešto znanja iz komuniciranje putem modema i sljedeći programi. Za PC kompatibilce tu su Trumpet Winsock i Netscape, dok amigaši mogu koristiti AmiTCP i AMosaic, a naravno potreban vam je i modem (preporučljivo 14400). Hackerovom Home Pageu možete pristupiti tako da nazovete SRCE (01/611 77 77), a zatim otvorite

http://jagor.srce.hr/~dnuja

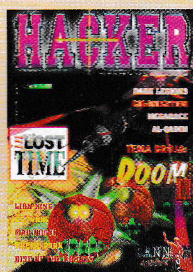
i upali ste u Home Page. Sada sistemom ikona možete pretraživati razne podatke i gledati slike. Ukoliko nam želite ostaviti svoje prijedloge, pohvale i pokude to možete učiniti na Hackerovom E-mail-u, **dnuja@jagor.srce.hr, subject: HACKER.**

O svemu ovom, više informacija u narednom broju Hackera.



BROJ#1
Tie Fighter
7th Guest
FIFA Int. Soccer
Mad Dog McCree
Lands of Lore
IndyCar Racing
Bioforge

Cijena: 11 kn



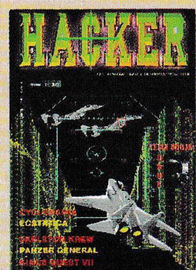
BROJ#2
Tema broja: Doom 2
Colonization
Megarace
Dark Legions
Theme Park
Desert Strike

Cijena: 11 kn



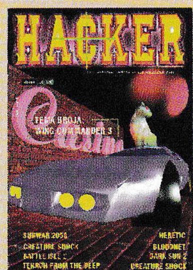
BROJ#3
Tema broja: Outpost
Aladdin
Little Big Adventure
Dark Forces
Nascar
Heimdall 2

Cijena: 11 kn



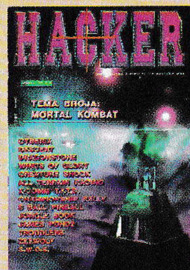
BROJ#4
Tema broja: U.S. Navy Fighters
Panzer General
Robinson Requiem
Alien Breed T.A.
Banshee
Kings Quest 7

Cijena: 12 kn



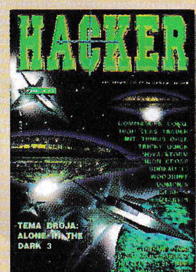
BROJ#5
Tema broja: Wing Commander 3
Bloodnet
Heretic
Terror from the Deep
Battle Isle 2
Subwar 2050

Cijena: 12 kn



BROJ#6
Tema broja: Mortal Kombat 1 i 2
Championship Rally
Sensible World of S.
Cyberia
Descent
Wings of Glory

Cijena: 12 kn



BROJ#7
Tema broja: Alone in the Dark 3
Command & Conquer
Ishar 3
The Big Red Adventure
High Seas Trader
Gunship 2000

Cijena: 12 kn

HACKEROV LJETNI POPUST!!!

Hacker vas kao i uvijek iznanađuje svojim nagradama, a ovaj put i ljetni popustom za sve one koji naruče stare brojeve Hackera (#1-#7).

Ukoliko naručite svih 7 Hackera, dobivate specijalni popust od 19 kn! Cijena svih 7 brojeva je **SAMO 62 kn!!!**

Naručite putem pisma ili dopisnice s naznakom za "Hackerov Ljetni Popust", Janus-Lingua, Pertinjska 11, 10000 Zagreb.






FLASHBACK

SYNDICATE

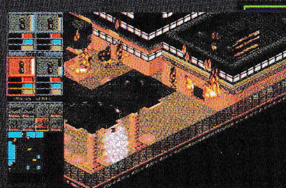
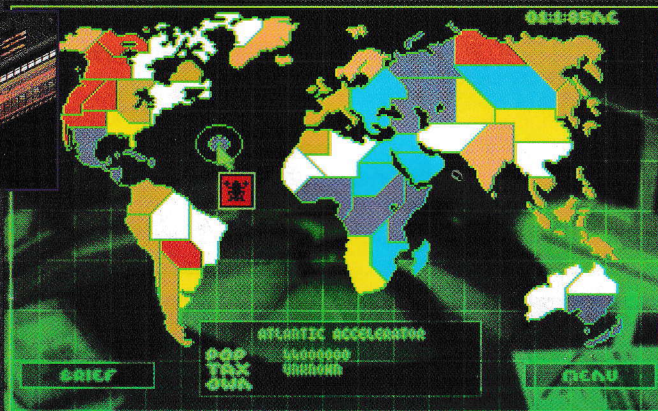
Postanite gospodarom svijeta

Poznati način Bullfrogova gledanja na svijet je iz ptičije perspektive. Nakon Populosa I i II, Bullfrog je otišao nešto dalje.

Naglim razvojem, svjetske multinacionalne kompanije su toliko ojačale da su ubrzo progutale manje susjedne zemlje i time postali njihovim vlasnicima. I, kako to obično biva, ubrzo se utjecaj velesila počeo osjećati na svim razinama svjetske vladavine.

Odgovor na tu nepravdu bilo je stvaranje triju megakompanija. Jedna je bila smještena u Americi, druga u Europi a treća na Dalekom Istoku. Uskoro su postale jedina mjerodavna svjetska vlada; neizabrana, nedemokratska, ali neprikosnovena.

Tada je Europska korporacija usavršila ČIP. Ugrađen u vrat, čip je stimulirao moždanu koru za prihvaćanje svih oblika vanjskog svijeta bez ikakva otpora. Čip bi imao sposobnost uvjeravanja korisnika da sunce sija i ptičice pjevaju dok on hoda kroz pljusak kisele kiše. Bolji od bilo koje droge, dao je nadu milijunima ljudi, gušeći njihove osjećaje prema jadu i propadanju oko njih. Nastupajući pod geslom "Zašto mijenjati svijet kada možete promijeniti svoj um!" čip je postao savršeno oruđe korporacije za manipulaciju ljudima. Korporacije su shvatile kako kontrolirajući čip, kontroliraju i ljude i uskoro su započele rat, očajnički se boreći za prevlast nad proizvodnjom čipa. U toj iscrpljujućoj borbi za prestiž, postali su podložni infiltraciji. Novcem zarađenim piratstvom čip tehnologije, kriminalni su sindikati podmićivanjem i ubojstvima prokrčili sebi put u upravne odbore korporacija. Uskoro su postali sila koja kontrolira svijet, sa svojim prstima u svakoj legalnoj ili manje legalnoj transakciji. Više im ni uziji nisu bili nužni za podršku jer su čitave skupine agenata kiborga, hvatajući protivnike i izdajice, širile utjecaj sindikata širom svjeta. Vi, u ulozi mladog člana malog europskog sindikata, promatrate s kontrolne platforme zračnog broda visoko iznad gradskih ulica, djelovanje agenata pod utjecajem čip tehnologije kako šire sjenu terora. Vaš primarni cilj je

DESNO: Mapa svijeta na kojoj birate misiju, mijenjate poreze u osvojenim zemljama, provjeravate podatke o stanovništvu i njihovoj sreći.

Pistol



cijena: 100
streljivo: 13
domet: 1280
Snaga: 1

Najlošije oružje. U prvim misijama radije kupite

Shot Gun



cijena: 250
streljivo: 12
domet: 1024
snaga: 2

Dobro oružje za početak, dok ne izmislite nešto bolje.

Uzi



cijena: 750
streljivo: 50
domet: 1729
snaga: 2

Bolje od shot gun-a zbog većeg dometa i veće količine streljiva.

Long Range



cijena: 1000
streljivo: 30
domet: 3584
snaga: 2

Snajperska puška - dobra za uništavanje pojedinačnih ciljeva.










proširiti svoj utjecaj diljem cijelog svijeta. Budući da je većina hackera već igrala ovu odličnu Bullfrog-ovu igru, opisat ćemo svega nekoliko osnovnih stvari. Obični ljudi uglavnom idu za svojim poslom, nesvjesni nasilja koje će se uskoro rasplamsati u njihovoj blizini. Možete ih iskoristiti nagovarajući ih da krenu s vama i odvesti ih da pokupe oružje mrtvih protivničkih agenata. Ukoliko ih u njihovom poslu ometate (npr. bacačem plamena) suočit ćete se s odgovorom jakih snaga lokalnog MUP-a. Zbog toga opskrbite svoje agente specijalnom propusnicom i policija će misliti da surađujete s vlastima. **Pomoću ugrađenog čipa kontrolirate svoje agente tzv. IPA-razinu (Inteligence, Perception, Adrenaline) kojom određujete stupanj neovisnosti njihova djelovanja u misiji. Pokazatelj IPA-razine nalazi se u gornjem lijevom uglu, ispod slike agenata.** Gledajući odozgo, prvi pokazatelj je količina adrenalina. Povećanjem te količine agent brže hoda i reagira u kriznim situacijama. Drugi je pokazatelj percepcija kojom podešavate ciljanje i preciznost agenta, a agent brže reagira na opasnost. Treći je pokazatelj razina inteligencije. Njenim povećanjem dajete agentu mogućnost da sam puca na neprijatelja i da se bolje snalazi u kriznim situacijama. No, to vam se lako može razbiti o glavu jer će svaki pametni agent brzo dati petama vjetra ako mu situacija postane previše vruća. Pritiskom na lijevu i desnu tipku miša (istovremeno), izravno se povećava IPA- razina do maksimuma, a pritiskom na CTRL + D izazvat ćete veliku eksploziju samouništenjem agenta, ali samo ako je opremljen verzijom grudnog koša (CHEST) dva ili tri.

Da bi ste osvojili svijet suočiti će te se sa različitim tipovima misija i sa različitim opasnostima. Pa tako imamo čisto borbene misije gdje vam je zadatak očistiti grad od protivničkih agenata, misije "ubijeđivanja" gdje trbate ubijediti nekog važnog znanstvenika ili političara da je vaša "stvar" jedina ispravna na svijetu, zatim ćete ponekad morati otpratiti neku osobu iz grada, "čisteći" pri tome sve od njega ili ćete pak morati ubiti neku ličnost od velikog značaja za protivnika. Vjerovatno najteža misija je Atlantic Acceleator, pa je probajte proći na slijedeći način. **Opremite svoje ljude sa po pet energetskih štitova, dva Gauss Guna i jednim Mini Gunom. Ostanite na početnoj poziciji i kada protivnik počne pucati po vama uključite energetske štitove.** Nakon toga protivnik će vam se pucajući sve više približavati, sve dok jedan ne stane točno iza vas. Tada će ostali prestati pucati i svi će se postaviti kao i onaj prvi. Nakon toga vi jednostavno napravite korak u stranu i raznesite ih Gauss Gunom. Isti postupak ponovite nekoliko puta i misija je gotova.

I za kraj, još jedna napomena. Za Syndicate je napravljen dodatni disk pod nazivom AMERICAN REVOLT, koji je barem duplo teži od najteže misije Syndicate-a je protivnici imaju "teško" naoružanje (Gauss Gun, Laser i dr.). Ubacite ju umjesto četvrtog diska orginalnog Syndicate-a.

Krešimir Dušek

Flamer



cijena: 1500
streljivo: 1000
domet: 640
snaga: 1

Dobar za postavljanje zasjeda.

Mini Gun



cijena: 10000
streljivo: 2000
domet: 2304
snaga: 2

Oružje s njajvećom vatrenom moći. Najbolji odnos cijene i učinkovitosti.

Laser



cijena: 35000
streljivo: 5
domet: 4096
snaga: 2000

Trenutno uništava svaki cilj, ali ima malo streljiva.

Gauss Gun



cijena: 50000
streljivo: 3
domet: 5120
snaga: 15000

Najrazornije oružje. Nedostatak mu je mala količina streljiva.

Time Bomb



cijena: 25000
streljivo: 200
domet: 256
snaga: 1

Dobra za miniranje objekata i osiguravanje prilaza.



LIJEVO: Primjenite tzv. taktiku "spaljena zemlja" i spalite protivnika.

SYNDICATE

Bullfrog

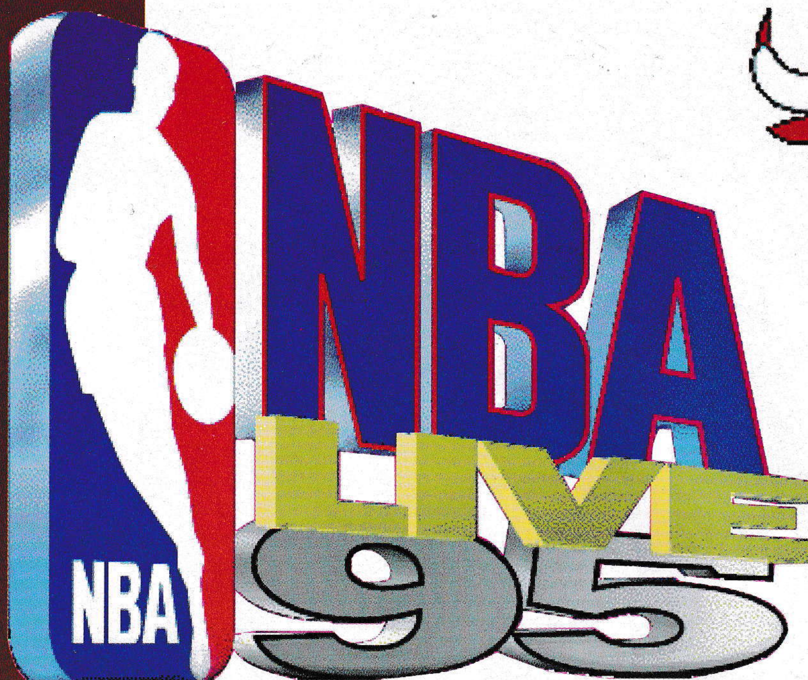
- ☑ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ☑ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- ☐ MAC
- ☐ SEGA MEGA DRIVE II
- ☐ NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	71%
Grafika	87%
Igrivost	86%
Ideja	84%

UKUPNO 84%

Igrano na:
A1200, 2MB, 4 2DD





Prava simulacija NBA Lige sa svih 27 momčadi za sezonu 1994-95, preko 300 portreta igrača, gradova i košarkaških akcija u visokoj rezoluciji, mogućnost igranja do četiri igrača odjednom, dvije perspektive gledanja u VGA i zadivljujućoj SVGA grafici, zakucavanja, "banane", dodavanja iz zraka i još mnogo toga stiglo je na vaš PC i sve to na samo jednom CD-u.

NBA-mania

Ako vam ovo nalikuje na promidžbenu poruku u pravu ste, jer upravo ovako Electronic Arts reklamira svoju najnoviju igru. No, krenimo redom. Igru NBA LIVE '95 napravio je specijalani odjel Electronic Artsa - EA Sports, koji se bavi isključivo izradom sportskih simulacija (NHL Hockey, FIFA International Soccer, PGA Tour Golf 486...) koje su, uzput budi rečeno, prvoklasne. Ni najnoviji izdanak nije iznevjerio naša očekivanja. Igra je dorađena do najsitnijih detalja i ništa nije prepušteno slučaju. Moguće je promijeniti baš sve, od tima za koji igrate pa do zvjezdice koja pokazuje koji je igrač pod vašom kontrolom. Kod instalacije igre imate mogućnost biranja između triju opcija: MINIMALNA (zauzima 1,2 MB na Hard Disku), PREPORUČENA (13 MB) i CUSTOM (na Hard Disk kopira samo grupe fajlova koje vi odredite a može potrošiti i do 100 MB). U igri se to osjeća u količini vremena potrebnog za učitavanje ekrana. Mislim da će većina igrača biti zadovoljna i s minimalnom instalacijom. Zatim slijedi odabir zvučne kartice, kvalitete zvuka (8 bitni ili pravi 16 bitni stereo zvuk na 22 kHz) i kvalitete filmova (MOVIES). Vrlo je važno da u AUTOEXEC.BAT-u imate setiran Soundblaster jer u suprotnom nećete čuti nikakav zvuk iz vaših zvučnika. To govorim zato jer znam dosta ljudi koji su ugradili karticu, a DRIVERE koje su uz nju dobili nisu nikada pokrenuli. Većina današnjih igara, a vjerujem i budućih, traži za normalan rad upravo tih par redova u vašoj konfiguraciji. I kada sve to sredite, igra može početi. Napišite NBA95 i pojavit će se lijepi INTRO u SVGA grafici (naravno samo ako imate 8 MB Rama, 400K konvencionalne i 7000K XMS-a), a nakon njega i glavni meni, gdje možete odabrati sljedeće: MODE - exhibition: igra s bilo kojim timom, All Star ili možda vašim izborom - season: čitava ili



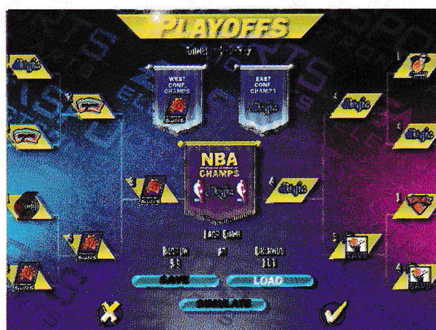


GORE: Snaga vašeg tima (na papiru)
DESNO: Tekma između Orlanda i Bostona





LIJEVO: Tekma u SVGA grafici (640*480 / 256 boja)



skraćena sezona s jednim NBA timom - play off: igrate na 3, 5 ili 7 dobivenih utakmica s bilo kojim NBA timom - load season, play offs: učitava vašu nezavršenu i prethodno snimljenu igru

STYLE - arcade: igrači nisu podložni umoru i povredama, nema prekršaja, izlaska lopte izvan igrališta niti drugih pravila koje koče igru - simulation: prava utakmica sa apsolutno svim pravilima, prekršajima, slobodnim bacanjima i ostalim. Igrači se umaraju i ozljeđuju, a obavezno se moraju vršiti izamjene u igri

LEVEL - rookie: nivo igranja protivničkog tima, tj. računala - starter - all star

QUARTER - dužina četvrtine može biti 3, 5, 8 i 12 minuta

Ispod tih glavnih opcija, postoje još 4 pod-opcije pomoću kojih možete mijenjati sva pravila (samo ako ste odabrali simulaciju), razinu zvučnih i muzičkih efekata, SLOW MOTION kod zakucavanja, VGA ili SVGA grafiku u samoj utakmici i još mnogo toga. Pod ikonama PLAYERS i TEAMS nalaze se najzanimljivije informacije. NBA LIVE '95. sadrži i bazu podataka. Ona sadrži informacije, slike, kompletnu statistiku i ambleme svih 27 NBA klubova i 2 All Star ekipe. U igru je uključeno oko 300 košarkaša sa cjelokupnom statistikom (sezona 1993/94.) i njihovim slikama u visokoj rezoluciji. Statistika se sastoji od postotaka ubačenih dvica, trica, slobodnih bacanja, skokova, ukradenih lopti, blokada i još nekoliko sitnica. Za svaku statistiku postoji i tzv. RATINGS ili kako bismo mi rekli ocjena koja se kreće od 1 do 100. Tako npr. Shaquille O'Neal kod skokova ima ratings 98, a Hakeem Olajuwon 97. Michael Air Jordana nema, jer se on u vrijeme stvaranja ove igre bavio nama potpuno nezanimljivim baseballom. Zanimljivo je i uspoređivanje igrača sa svim svojim karakteristikama (starost, visina, težina, broj godina u ligi, broj odigranih utakmica...).

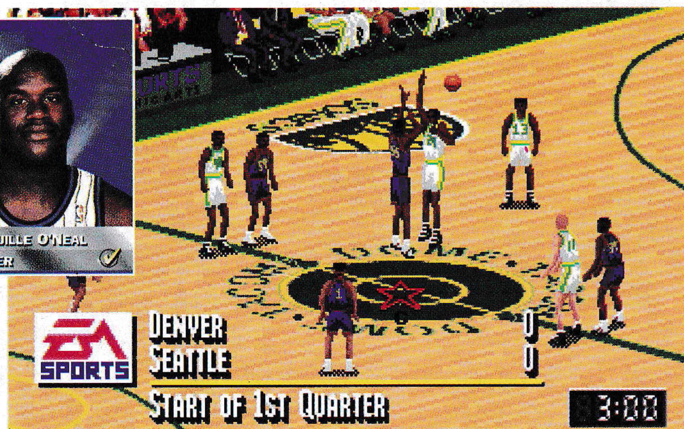
Teoretski je igru moguće igrati u četvero, dva joysticka, tipkovnica i miš ali, koliko mi je poznato, malo ljudi ima Y-kabel (koji omogućava

"Zarazna košarica za vruće ljetne dane."

spajanje dva joysticka) tako da je realno očekivati najviše tri igrača na jednom računaluu. Da li će sva trojica igrati za istu momčad ili dvojica u jednoj protiv jednog u drugoj ili koristiti bilo koju drugu kombinaciju, prepušteno je isključivo vama. Način igranja je vrlo jednostavan. Igrač odjednom upravlja samo jednim košarkašem i to onim koji je označen zvjezdicom odgovarajuće boje. Vaš prijatelj npr. upravlja drugim košarkašem (označenim zvjezdicom različite boje). Kod momčadi u napadu, vi uvijek vodite košarkaša koji ima loptu. Dodavanjem, mogućnost upravljanja prelazi na igrača koji je primio loptu. U obrani, košarkaša kojeg vodite mijenjate pritiskom na desnu tipku miša, drugim FIREOM joysticka ili odgovarajućom tipkom na tipkovnici. Igra je vjerodostojna i nije čudo da je Electronic Arts naziva simulacijom košarke, npr. centar će pogoditi tricu istom lakoćom kojom ćete i vi svojom glavom razbiti betonski zid, ali će pod košem zato biti kao riba u vodi. U protunapadu će centar krenuti na zakucavanje dok će PLAYMAKER samo položiti loptu u koš. Zvijezde NBA-a, Shaq, Pippen, Robinson, Malone i ostali igraju fantastično, pogađaju gotovo sve i vrlo je pametno u kritičnim situacijama dodati loptu njima, a zatim solo akcijama puniti protivnički koš. Pravovremena dodavanja igračima pod obručem rezultirat će atraktivnim zakucavanjima iza leđa, iz zraka i ostalim vratolomijama viđenim pod pravim NBA koševima. Sve te divne akcije moguće je ponovo pogledati pritiskom na tipku ESC. Tada se otvara novi ekran sa slikom terena i par vrlo dobro poznatih gumbića kao na svakom video-recorderu (premotavanje unaprijed, unatrag, SLOW MOTION, pauza i PLAY). Pored ovih opisanih, postoji još i tipka za zumiranje kojom možete približit svaki djelić terena i tako bolje uživati u svojim briljantnim potezima. Čitavu igru prate kvalitetna glazba i lijepi zvučni efekti koji dočaravaju pravi NBA ugođaj. Kao što sam na početku napomenuo, utakmicu je moguće igrati u VGA ili







DESNO: Podbacivanje u tekmi između DENVERA i SEATTLEa sa samog pocetka prve četvrtine



SVGA modu. Što se brzine procesora tiče, već se na DX2/66 sve dovoljno brzo i glatko odvija i u SVGA modu (640x480), međutim tu se javlja drugi problem: slika je minijaturna. Istina je, vidi se cijeli teren i svi igrači odjednom, ali da biste igrali bez naprezanja očiju potreban je bar 17" monitor, što za današnje igrače već postaje uvredljivo. Počelo je igrama koje su tražile 486 procesor. Na to ste rekli: "Dobro, što se mora, mora se!", ali tu priči nije kraj. 8 MB Rama je zasigurno sljedeća obavezna investicija i roditeljima ste uspjeli prodati i to, ali 17" monitor je nešto što vrijeđa svakog normalnog potrošača kompjuterskih igara. Ali ne brinite mnogo, jer ćete i u VGA modu (320x200) NBA LIVE '95. biti dovoljno zabavan, osobito ako pozovete nekoliko prijatelja i pripremite im nekoliko kilograma kokica za grickanje.

Hrvoje Kablar

Zahvaljujemo poduzeću "AGIMA" na ustupljenom CD-u.
Tel. (040) 833-113

NBA LIVE '95

Electronic Arts

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	87%
Grafika	89%
Igrivost	89%
Ideja	64%

UKUPNO 89%

Igrano na:
PC486/66, 8 MB, CD ROM

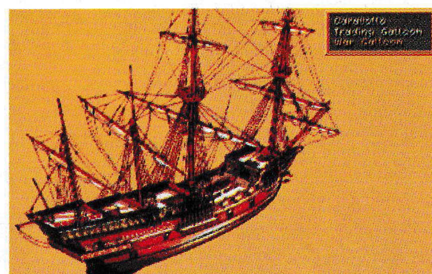
Voyages of Discovery

Preko sedam mora

Oko vas već mjesecima samo beskrajno morsko plavetnilo. Posada je na rubu izdržljivosti i pobuna bi mogla buknuti svakog trenutka. Odjednom začujete glas mornara s jarbola: "Kopno na vidiku!" Vašim mukama je kraj.

Ovo je djelić atmosfere koju ćete doživjeti igrajući ..DISCOVERY. Igra je mješavina Piratesa i Civilizationa.

Na početku odabirete svoj lik. Igru moraju igrati najmanje dva igrača, pa ako nemate prijatelja u blizini odaberite računalo za suparnika. Kada ste i to sredili, eto vas u igri. Najpametnije bi bilo prvo odabrati opciju za ulazak u matičnu luku. Tu postoji nekoliko lokacija koje su vam od životne važnosti: brodogradilište U gradu imate ured (office) u kojem možete pogledati čime sve raspolažete. Mornara kupujte dvaput više nego što vam je potrebno. Povremeno će se pojavljivati gusari koji žele raditi u vašoj službi. Slobodno ih zaposlite. Kod bankara možete dići kredit i prebaciti novac na brod. Kada budete smatrali da ste napravili sve što je trebalo, možete isploviti. Sada se ekran mijenja. Veći dio zauzima mapa koja se iscrtava otkrivanje novog svijeta. Nakon dulje potrage naići ćete na kopno. Pristanite uz obalu i iskrcajte ekspediciju. Istražite kopno i kada dođete u selo moći ćete ili barem pokušati pregovarati s domorocima (ovdje u igru ulaze tričarije) ili ih pokušati pokoriti silom. Ukoliko budete uspješni, selo će postati vaše i bilo bi poželjno za vas da odmah sagradite nekakvu plantažu (pokušajte sa šećerom jer je najjeftiniji). Svaka plantaža ima svoju produktivnost koja ovisi o terenu na koji ste ju postavili. Rudnike stoga postavljajte u planine, a plantaže uz krajeve s vodom. O tome koliko plantaža stoji ovisi i vaša zarada. Ako je plantaža jeftinija onda ćete zarađivati manje prodajom njezinih proizvoda. Pomorske su bitke loše izvedene. Kada se susretnete s protivničkim brodom, računalo proračunava, samo njemu znanim metodama, ishod bitke. Igra završava 1789. u vrijeme početka francuske revolucije. Što ste postigli, postigli ste i gotovo. Toliko o igri. Samo još napomena da postoji ista



igra samo za Amigu 1200 na njemačkom jeziku koja se zove "Cristofer Columbo".

Denis Kovačić



LIJEVO: Ovdje, u brodogradilištu sklapate poslove oko prodaje i kupovine brodova i opreme za njih. A također ih možete i popraviti.
DOLJE: Jedna od luka u kojima se nalaze sva važnija mjesta za daljnji tok igre, a to su banka, brodogradilište, krčma i kraljevska palača.

V.O.D.
Software 2000

- ☑ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	0%
Grafika	71%
Igrivost	51%
Ideja	47%

UKUPNO 61%
Igrano na: A500, 1MB, 4 2DD



FRANKENSTEIN

Frankenstein je nekada bio horror, a danas ga je "Zeppelin" pretvorio u simpatičnu arkadnu avanturu.

Sastavite Frankiea

Jako davno, puno prije bilo kojeg PC-a, 1902. snimljen je prvi horor film - Frankenstein. 92 godine kasnije "Zeppelin software" je preradio legendarni film u simpatičnu arkadnu avanturu ...

Kao i u samom filmu, radnja ove arkadne avanture odvija se u dvorcu ludog znanstvenika. Vi ste njegov grbavi sluga Egor, a vaš je zadatak pribaviti svom gospodaru potrebne dijelove za njegove izume. Na početku igre, na monitoru se pojavljuje meni u kojem izabirete jednu od ponuđenih zvučnih kartica ili mijenjate grafičku karticu. Ekran je podijeljen u dva dijela. Na gornjem se odvija radnja a na donjem je prikazan broj bodova, broj života, energija, vrijeme trajanja igre i popis stvari koje nosite. Kretanje je riješeno na vrlo čudan način (primjenjeniji auto-simulacijama). Krećete se pomoću tipaka A (gore), Z (dolje), < (lijevo), > (desno) a razmaknicom izvodite skokove. Pucanja nema. Smetala se rješavate skačući po njima dok ne eksplodiraju. Kroz vrata ulazite i izlazite tipkom A (ulaz) i Z (izlaz).

Igru započinjete ispred groblja. Na lijevoj strani je ulaz u dvorac, a na desnoj selo. Na početku igre ne možete ulaziti u selo, već se možete kretati samo dvorcem. Tu ćete susretati duhove, kosture, pirane u kaputima, paukove, male ljude s velikim sjekirama, oči koje skaču, vojnike, puževe i leteće medvjediće (ovi nisu tako dobri kao oni u crtiću) kojih ćete se morati brzo rješavati. Ako vas jedan od ovih smetala dotakne, gubite dio energije. Ne treba napominjati kako energiju gubite i kada padnete u vodu ili na šiljke. Ono što vam može zadavati prilično neprilika je to što kad jednom ubijete spodobu i izađete s tog ekrana, ista će se vratiti kada drugi put uđete u taj ekran. Gospodaru morate donijeti: noge, stopala, ruke, šake, tijelo, glavu i dva vijka koja Frankenstainu, iz nepoznatog razloga, ugrađuje u vrat. U jednom obilasku možete nositi najviše dvije stvari. Gospodar se nalazi u prostoriji do koje dođete prolazeći kroz vrata na vrhu stepenica. Tada skrenete ulijevo i opet prođete kroz vrata gdje će vas dočekati gospodar kojem ćete dati prikupljene dijelove a on će vas zauzvrat pohvaliti i napuniti vam energiju do kraja. Svaki put kad se vraćate od gospodara na ekranu će vam se pokazati Frankenstainova slika sa svim dijelovima koje ste do tada pronašli i onima koji još nedostaju. Grafika je solidna dok vam o zvuku ne mogu ništa reći jer ga nisam uspio čuti (vjerojatno zbog slabog izbora zvučnih kartica). Predviđena platforma je PC - 386 DX 40 MHz (ili neka bolja) a igra na disku zauzima oko 1,5 MB.

"Sasvim ugodna zabava za ispunjavanje ljetne dosade."

Emil Marmelić





Ne dozvolite neprijateljima da vas dotaknu, jer tako gubite energiju. Kako biste ih uništili potrebno je skočiti na njih.





Gore-lijevo: Nakon male elektro šok terapije poslušnost se razvija do neslućenih granica

Lijevo: Groblje je prava riznica rezervnih dijelova za vašeg gospodara, ujedno to je i početak vaše velike horror avanture (brrrr...)

FRANKENSTEIN
Zeppelin Software

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	67%
Grafika	73%
Igrivost	81%
Ideja	76%

UKUPNO ... 74%

Igrano na:
PC386, 4 MB, 1,5 MB HDD

HACKER NAJAVLJUJE ...

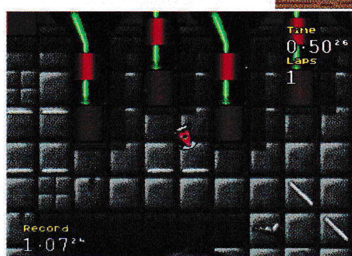
Vjerojatno najmanja kompjutorska utrka dobila je svoj nastavak. Bolji ili lošiji, prosudite sami...



Mini utrke

Ukoliko ste igrali prvi dio Micro Machinesa, sigurno se niste ni u snu nadali novom nastavku. Ali, iznenađenje ili ne, neprikosnoveni Micro Machinesi ponovo jure. Više boja, bolja grafika, dobar zvuk i odlična atmosfera glavna je prednost u odnosu na prethodnika. Igra s više igrača ili preko modema dodaje nove čari, osobito u trenucima kada suparničko vozilo izgurate sa stola. Tu je i još jedna novost; za razliku od prvog dijela, u ovom nastavku je dodana opcija za sastavljanje vlastitih staza, vozila, turnira, raznoraznih vremenskih uvjeta i dr. U probnoj verziji koju smo testirali, otkrili smo samo jedan mali bug a to je mogućnost presijecanja staze t.j. možete na nekim mjestima u pojedinim stazama prečicom prijeći do drugog dijela staze. Vjerujemo kako će u finalnoj verziji taj bug biti uklonjen. Moramo spomenuti da će pored konačne disketne verzije izaći i CD verzija ove igre sa, kako je najavljeno, puno više digitalnih FX zvukova. Naime, igra će sadržavati 16 scenarija, 54 staza, 17 mini vozila uključujući i formulu 1, glisere, indy trkaće automobile, helikoptere, terenska 4x4 vozila, monstruozne kamione i najbolja sportska vozila. Odlična interaktivna trkališta sadržavaju mračne podrume, skliske trajekte, rotirajuće staze u aparatu za pečenje kokica, vjetrovite močvare i još mnogo zanimljivosti. Osim toga, tu je i simultana igra između 2, 3 ili 4 igrača, igra sa četiri igrača, igra protiv računala i odlični KnockOut prvenstveni turnir sa 16 igrača. Postoji više vrsta različitih turnira kao što su Challenge, Head-To-Head, Super Liga, Time Tracks a svi najbolji rezultati i najbrža prolazna vremena se izravno upisuju u rekorde. Uskoro očekujemo posljednju riječ Codemasters-a, a naša je da smo popriličnu zadovoljni i sa igrivošću i cjelokupnom atmosferom u igri te da je preporučamo svima koji su, bar malo, bili zadovoljni prvim nastavkom, jer Micro Machines II je zasigurno najbolja arkadna utrka ovakve vrste napravljena za PC do sada.

Goran Obrč & Silvano Bucić

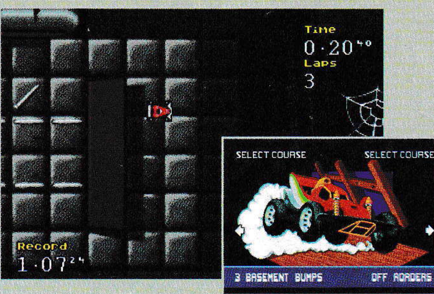




GORE: Jedna od novih staza je vinski podrum,. Pazite se rupa (!?) u njemu.
DESNO: Pazite se bombona na stazi.



LIJEVO: Terenska vozila pokazuju najbolje osobine na sporim stazama kao što je ova.
LIJEVO-DOLJE: Kombinacija brzog sportskog automobila i neobično brze staze može biti vrlo nezgodna. Čuvajte se neugodnih tunela koji vas vode preko provalija do drugog dijela staze.
DOLJE: U mračnom podrumu obratite pozornost na rupe za kanalizaciju i zaostalu paučinu.





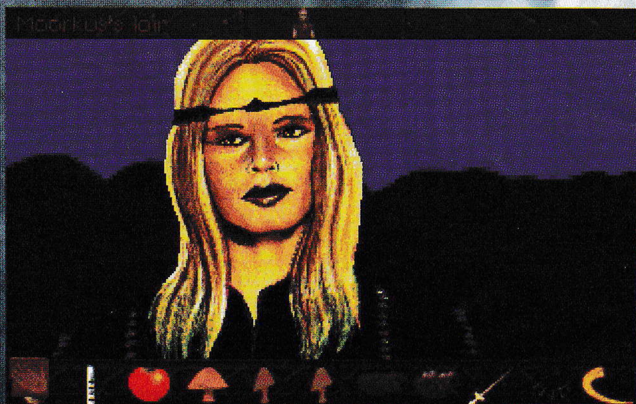
LOST

Prije mnogo milijuna godina na Zemlji su živjela čudesna, gorostasna i savršena stvorenja. Virgin, tj. Cryo će nam svojom novom igrom pokušati objasniti novu, staru povijest. Prije mnogo milijuna godina na Zemlji su živjeli dinosaurusi, ali i ljudi. Zajedno...

U Lost Edenu igrate ulogu mladog princa Adama, koji u trenutku početka igre navršava svoj 18. rođendan. Vaš prapradjed bio je poznat kao arhitekt, čuveni vođa koji je uspio u svojim famoznim Citadelima (velike, čvrste tvrđave, koje su uspjele zadržati zle snage strašnog Moorkus Tyranosaurus Rexa), spojiti ljude i dinosauruse da žive zajedno i pomažu jedni drugima. Za razliku od njega, vaš djed je razočarao. Njegova mržnja i strah od dinosaurusa doveli su do uništenja utvrda Citadela i smrti mnogih velikih guštera. Vaš otac, sada kralj, bio je nekada veliki ratnik, ali smrt njegove žene i kćerke (vaše majke i sestre) od ruke okrutna tiranina, učinila ga je kukavicom. Danas se Moorkus Rex vratio i čvrsto odlučio zavladati svijetom, misleći da nema nikoga tko će mu stati na put, ali se gadno prevario. Vi, tj. princ Adam, morate ostvariti vašu

SLIKA1: White Arch, hram i sastajalište letećih dinosaurusa, Pterodaktila.
SLIKA2: Vi igrate princa Adama a u drugoj polovici igre susrećete ovu lijepu mladu damu koja se zove Eva.





sudbinu. Ponovo izgraditi Citadele, stvoriti još čvršće savezništvo između ljudi i dinosaurusa, zaustaviti vojsku zla i na kraju naći Moorkus Rexa i ubiti ga. Ugodna priča velika je promjena od gomile klišea koji se već duže vrijeme pojavljuju u avanturama. Mislim da nam je svima dosta izmišljenih magičnih svjetova i udaljenih galaksija, koje stvaratelji igara danas više i ne pokušavaju izbjeći. Napisati igru o prethistorijskom dobu i tamo uz dinosauruse smjestiti i ljude, osvježavajuća je i toplo pozdravljena ideja. No, krenimo s igrom. Prvi pogled odaje

Zašto DA?
Lost Eden se isplati vidjeti i odigrati ako zbog ničeg drugog onda zbog stvarno divne grafike, glatke i efektne animacije i odlične muzike.
Zašto NE?
Sama igra je prejednostavna, prelagana i prebrzo se završi, ali to ne znači da se igra na isplati odigrati, toplo je preporučam.

klasičnu avanturu, inventorij na dnu, kursor koji pomičemo po ekranu, sve nalikuje na neizbježni POINT AND CLICK način igranja. Ali, čekaj malo, možda se varam, kursor je animirana kocka koja se u određenim pozicijama na ekranu pretvara u strelicu; hmm, da li bi to moglo biti ono što mi je uvijek nedostajalo u igrama, animirano kretanje među lokacija-







SLIKA3: Pterodaktili vas prenose s jedne na drugu lokaciju u igri.
SLIKA4: Morate nagovoriti Brontosauruse (!?) da vam pomognu izgraditi Citadele (utvrde)
SLIKA5: Brontosaurusi izgrađuju vaš Citadel

ma, a ne kao sjekirom odrezano. Da vidimo, pomaknem kursor malo više od sredine ekrane i on se pretvori u strelicu prema naprijed i kliknem... Super! To je to. Moj se lik pomiče s lokacije na lokaciju u predivnim glatko animiranim sekvencama kakve nisu viđene još od igre The 7th Guest. Grafika je samo VGA, ali tako je i bolje. SVGA bi mogli pokrenuti samo 486DX4 i Pentium procesori. Ovako igra radi na svakoj 486-ici s 4 MB Rama i single speed CD ROMom. Razmaženi, sretni i bogati vlasnici super brzih računala bili bi sretniji visokom rezolucijom, ali činjenica je da softverske kuće danas klasičnom VGA grafikom mogu stvoriti čuda. LOST EDEN je dokaz toj tvrdnji, jer izgleda kao da je sišao s ekrana Silicon Graphicsa, a ne uvijek napadanog tekstualno orijentiranog PC-ja. Grafika je upravo zadivljujuća i fantastično topla. U igri ćete vidjeti različite vrste dinosaurusa, toliko realističnih i izgledom i kretanjem da imate osjećaj kako bi vam







SLIKA6: Tyrannosaurus Rex osobno. Oni su glavni negativaci u ovoj igri. U želji da zavladaju svijetom nastoje uništiti sve druge vrste.
SLIKA7: Izgrađeni Citadel
SLIKA8: Za prijevoz vam mogu poslužiti i Brontosaurusi

svakog trenutka mogli zakoračiti u sobu. U svakoj kretnji npr. ogromnog brontosaurusa osjećate njegovo dostojanstvo i veličanstvenu snagu.

Glazba u mnogočemu pridonosi atmosferi; doline kojima se krećete, lokacije a pogotovo one u kojima se nalaze razni tyranosaurusi, velecirap-tori, brontosaurusi, pterodaktili, praćeni su divnom, ako se ne varam, NEW AGE glazbom (basovi, bubnjevi, čak i glasovi) sve je tu samo s jednim ciljem; približiti vam ugođaj i raspoloženje prethistorijskog doba koje nikog ne ostavlja ravnodušnim. Uz takvu kvalitetnu glazbu, trebali bismo očekivati barem jednako dobre, ako ne i bolje, digitalizirane zvučne efekte. Međutim, tu je naše kolo došlo na vrh brijega i sada se spušta prema ponoru. Dakle, zvučni efekti u ovoj igri gotovo da i ne postoje što je jedna od nekolicine primjedaba koje imamo na LOST EDEN.

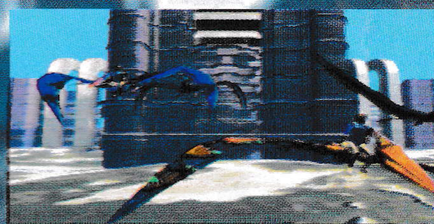
Od dobre se igre ne očekuje samo super grafika, priča i glazba, već prije svega dobra igrivost, interaktivnost i originalnost. Sve to ovdje nedostaje. Žalosno je što LOST EDEN nije otišao dalje od sada već dvije godine starog DUNA iste tvrtke. Komuniciranje s likovima, interface, kretanje po mapi i jednostavnost rješavanja zagonetki gotovo je jednako kao i u DUNU. Čitava je mudrost u razgovoru s likovima koji vam govore gdje ići, što pokupiti, kuda odnijeti pokupljeno i što ćete za uzvrat dobiti. Za imalo iskusnije avanturiste ovo je jednostavno smiješno lagano. Ja se ne bih mogao nazvati rođenim avanturis-tom (... ali istina je, ipak volim avanture) a uspio sam završiti LOST EDEN za nepuna dva dana. Uopće nije potrebno razmišljati i kombinirati, jer se sva rješenja nalaze u razgovoru s drugim likovima, koji vam prostodušno otkrivaju svoje tajne. K svemu tome, negdje na početku igre umire stari mudrac koji vam na samrti ostavlja magičnu školjku koju u svakom trenutku možete iskoristiti i odmah dobiti njegovu pomoć. Možda su se dečki iz Cryo-a preorijentirali i počeli raditi igre za djecu do 10 godina jer ovo bi mogao biti proizvod baš za taj uzrast, koji uostalom, barem ja tako mislim, nakon Jurasic Parka podivlja za svime što završava na ...saurus. No, da za kraj ne budemo prestrogi, recimo uzevši sve u obzir, LOST EDEN ipak strši za barem jednu mjernu jedinicu iznad prosjeka, ako ni zbog čega drugoga, onda zbog fascinante grafike, ugodne glazbe i dobre ideje. Nakon mnogih sati provedenih u ubijanju i lokvama krvi, ovo je igra koja će vam smiriti živce i unijeti malo topline u hladni i otuđeni svijet.

Hrvoje Kablar

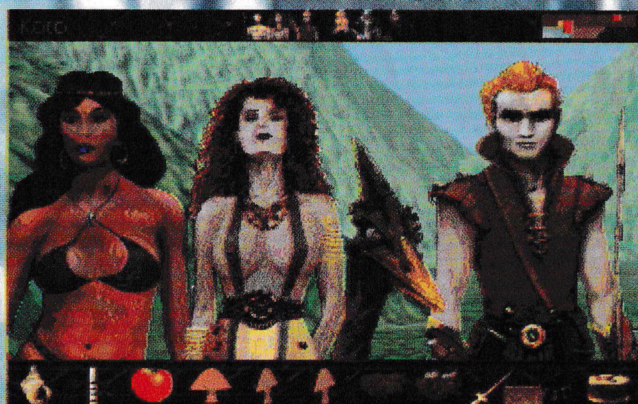
CD32?

Ukoliko su Amigaši pomislili, "Još jedna igra za PC", pomislili su krivo, Virgin je najavio dolazak ove igre za CD32. Ukoliko imate CD32 ili ste sretni vlasnik CD-a za Amigu 1200/4000, ovo je vijest za vas.

SLIKA9: Citadel of Mo. Ovo je prijestolnica čitave ljudske rase.
SLIKA10: Velociraptori će vam pomoći uništiti Tyrannosauruse, ali im prethodno morate ponuditi zlato (plemeniti metal je oduvijek bio tražen) i određeni magični predmet.
SLIKA11: Pritiskom na RMB možete pričati sa svojim ljudima (i "komadima") ili im dati neke predmete







LOST EDEN
Virgin

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	82%
Grafika	91%
Igrivost	72%
Ideja	74%

UKUPNO 69%
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, CD ROM

EDEN

FLIPERI

Royal Flush Psycho Pinball Crystal Caliburn Pinball Illusions

Fliperi su često mnogima bili prvi dodir sa računalom, prva "zaraza" koja je kasnije postala omiljenom i nezaobilaznom zabavom. Vole ih i cure i dečki. Bilo da tek upoznajete rad na računalu, bilo da se želite odmoriti od napornog rada za njime, flipere je uvijek zabavno zaigrati. Prvi su bili veličine Tetrisa, da bi se razvojem računala razvijali i oni te dostigli veličinu od jednog CD-a. Pogledajmo koje su im mane, koje prednosti, kako se razvijaju i dokle seže mašta njihovih tvoraca.

SVGA klasika

Legendarni Royal Flush, tvrtke Gottlieb iz 1976 godine sada i na vašem stolu. I sve to u tri rezolucije!

AMTEX tvrtka koja se specijalizirala za flipere, napravila je i ovaj do sada malo poznati fliper ROYAL FLUSH. On to svojom kvalitetom svakako ne zaslužuje.



Originalan fliper bio je proizvod poznatog proizvođača GOTTLIEB-a iz davne 1976. godine. ROYAL FLUSH se sastoji od svega jedne ploče. I tu se već pitate na što je onda potrošeno 7 instalacionih disketa. Odgovor je na grafiku. Vjerovali ili ne, ovaj fliper možete pokrenuti u tri rezolucije. Prema svojim željama određujete rezoluciju i broj ekrana preko kojih se fliper prostire. Tako će fliper u rezoluciji 320x240 biti preko 3 ekrana, onaj u rezoluciji 640x480 u jednom i pol ekranu, a treći, u rezoluciji 800x600,na svega jednom ekranu. Zaljubljenici scrolanja neka odaberu najmanju, a ljubitelji preglednosti najveću rezoluciju. Osim prilagođavanja rezolucije moguće je prilagoditi i broj loptica s tri na pet, osjetljivost tilta, snagu flipera, nagib ploče i još dosta važnih pojedinosti za svakog ljubitelja flipera i time se ovaj fliper izdvaja od ostalih. Zaštitni znak flipera je mađioničar MANDRAK, tako da cijeli fliper obiluje jokerima. No, već nakon prvog oduševljenja odličnom grafikom i obiljem keksa koje treba porušiti, uočili smo i prve nedostatke. Ti se nedostaci odnose na igrivost flipera koja je uvelike smanjena ogromnom, prevelikom rupom sprijeda i dvije rupetine sa strane kroz koje može proći omanji slon, a da ga vi palicama ne možete niti pogladiti iza uha. Rupe su prevelike i upijaju loptice kao Crna rupa. Dobro je smanjiti snagu odbijačima ispred palica tako da ne izbacuju loptice unaokolo. No, ako se to dogodi ne postoji mogućnost dizanja palice (kao u PINBALL DREAMS-u) dok loptica izlazi i da gurnete fliper kako bi loptica odskočila na drugu palicu kojom ćete ju ubaciti ponovo u igru. Šteta, jer je to dizanje iz mrtvih bio jedan od najslađih poteza u PD2. Prolaz s desne strane moguće je zatvoriti tako da pogodite prekidač u tunelu s desne strane (vrlo teško), pa i ako vam blokada prolaza uspije, vrijedi samo dok je ta loptica u igri. Ovaj nedostatak ROYAL FLUSH-a donekle je ispravljen mogućnošću odabira igranja s pet loptica. Sve u svemu, ako ste spremni na težak izazov, zaigrajte ROYAL FLUSH.

Krešimir Mijić

Flush Royal

PINBALL ILLUSIONS

Fliper snova, fantazija ili nešto više!?

Nakon svima poznatog Pinball Dremas-a i Pinball Fantasies-a uslijedio je treći nastavak - Pinball Illusions. Da li je ovo kraj Pinball Dream-sa kakvog smo ga do sada poznavali ili bolja verzija, provjerite sami.

Svima nam je poznat programerski tim Digital Illusions, prvi tvorac flipera s vertikalnim skrolovanjem flipera koji se sastoji od više ekrana. Poznat nam je i uspjeh takve vrste flipera. U posljednje vrijeme vlasnici PC kompatibilaca dobili su i Pinball Dreams 2, a ni vlasnici Amiga nisu ostali kratkih rukava. Stigao je Pinball Illusions.

Ima li fliper priču?

Pinball Illusions sastoji se od tri, tematski različita flipera. Prvi je Law'n Justice, u kojem ste u ulozi predstavnika zakona u Gradu budućnosti. Potreba za dobrim predstavnicima zakona je uvijek aktualna zbog kriminala koji je stalno u porastu. U ovom je fliperu potrebno spriječiti zločinačke akcije svim zakonskim sredstvima. Ako ste za pravdu, ovo je fliper za vas. Drugi je fliper nazvan Babewatch. Nalazite se u ulozi američkog teenagera iz ranih 60-tih, koji je uvijek u potrazi za dobrom zabavom. Ukoliko ste zaljubljenik u Rock'n roll, daskanje i lijepe djevojke, isprobajte ovaj fliper. I na kraju stižu ekstremni sportovi (Extreme Sports), namijenjeni svim zaljubljenicima u prirodu i velike izazove. No, možemo li nakratko pobjeći od svakodnevice? Ukoliko još niste izabrali zgradu s koje ćete skočiti u potrazi za uzbuđenjem, isprobajte to u ovom fliperu. Fliper koji nam donosi većinu malo poznatih, ali zato vrlo opasnih sportova, pravo je rješenje za vas.

Što je novo...

Ukoliko ste pomislili da ste u prošla dva flipera sve vidjeli i da za vas iznenađenja više ne može biti, ugodno ste se prevarili. Po prvi put fliper donosi potpunu animaciju radnje, pucate li u provalnika, moći ćete to vidjeti na gornjem dijelu ekrana. Odlučili ste se za daskanje, pa pogledajte i to. Uspjeli ste se popeti na vrh brda, nema problema, dočekat će vas ovan koji će vas prizemljiti. Svaki fliper ima svoje sitne štoseve. U Babewatch-u možete birati muziku iz juke-boxa, ako ubacite četri kovanice od četvrt dolara. U ovaj fliper uvedena je i jedna specijalnost AGA računala, a to je mogućnost igranja u visokoj interlace rezoluciji (640*512), koja se sve više uvodi u nove igre za AGA računala. Druga novost je udaranje flipera sa strane. Do sada se taj potez nije koristio, a sada će vam dosta olakšati kontroliranje loptice. Naravno, tu su još i zvučni efekti i digitalizirani govor.

Ovaj je fliper namijenjen za AGA kompatibilna računala, što je i razumljivo jer je grafika u 256 boja i dodana je mogućnost igranja u visokoj INTERLACE rezoluciji. Uspijete li igrati igru u VI rezoluciji, uvidjet ćete da je gotovo nemoguće precizno gađati, pa vam stoga preporučamo takav način igre samo kada imate više kuglica u igri. Druga je manjkavost ovog flipera nemogućnost isključivanja muzike, koja će vam nakon nekog vremena postati jako naporna za uši. Vidljivo je da su se programeri jako trudili da naprave jedan visoko kvalitetni fliper kakav do sada nije viđen. Slobodni smo vam reći da im je to većim dijelom i uspjelo. Fliper radi na svakoj AGA Amigi s 2MB rama, a moguće ju je instalirati na hard disk.

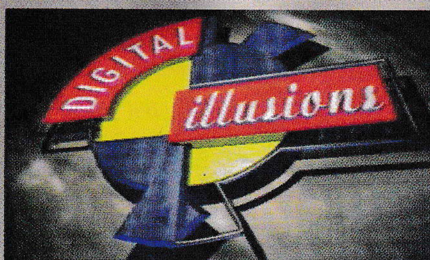
Silvano Bucić



Babewatch je posvećen šezdesetima. Doba daskanja, utrka automobila i dobrog rocka je pred vama.



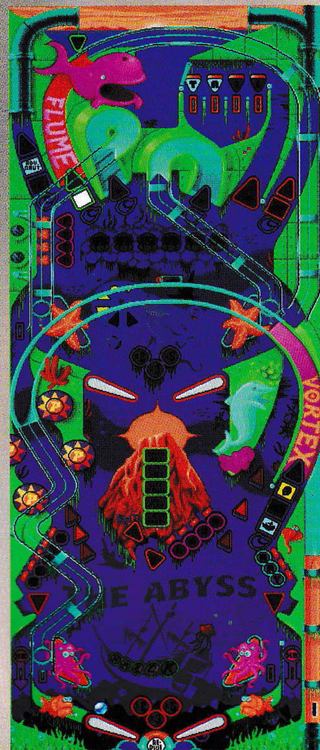
LIJEVO: Extreme Sports je fliper pun uzbudljive akcije i malo nam poznatih, ali vrlo opasnih sportova kao što su planinarenje, Hot Dog (skijaške akrobacije), Iron Man i dr.



PSYCHO Pinball

CODEMASTERS i PSYCHO fliper

Nakon igre MICRO MACHINES (koja je dobila visoke ocjene) tvrtka CODEMASTERS okušala se i u poznatim simulacijama flipera. Poznavajući igre poput PINBALL DREAMSA, ova je igra premašila sva očekivanja fliperaša.



PSYCHO PINBALL vam nudi za igranje četiri različita flipera: PSYCHO, TRICK OR TREAT, THE ABYSS i WILD WEST. Nakon kratkog uvoda, zanimljive animacije klauna, pojavljuje se glavni izbornik. Mogućnost igranja nudi se jednom do četiri igrača. OPTIONS izbornik nudi: gledanje HIGH SCORES tabela, opciju 1, 3 ili 5 loptica, osjetljivost TILTA, brzinu loptice, MUSIC ON - OFF, rezolucija, nivo težine igranja, kontrast ekrana, definiranje tipkovnice te brzinu displaya flipera.

Biranjem START GAME opcije prelazimo na biranje flipera i to u SINGLE TABLE.

PSYCHO TABLE

Dobrodošli na sajam zabave! Vozite se, gledajte i radite. Atmosfera kao u pravom luna parku. JACKPOT i SUPER JACK POT čekaju na vas u BIG TOP-u. PSYCHO TIME i PRIZE RIDE su dva divlja bonus perioda te nadolazeće igre sposobnosti i brzine (CUP CONFUSION, STRONG ARM). Ovaj je fliper poseban specijalitet za fliperaše, što znači da vas vodi na ostala tri flipera. Sve što moramo napraviti je aktivirati šatore i naravno, ubaciti lopticu. Lijepo izvedenim ZOOM IN prijelazima još je jedan plus ovoj igri. Na drugim fliperima ostajete sve dok ne izgubite lopticu, vraćate se na glavni fliper, a bodovi se zbrajaju. Kako prelaziti na druge flipere? To vam nećemo odati kako ne bismo pokvarili neizvjesnost igranja.

TRICK OR TREAT

Brrrrr...strava i užas! Fliper uživanja u grozotama i strahu! MULTIBALL i JACKPOT čekaju samo na vas. Tri bonus perioda mogu biti aktivirana (PIT MONSTER, MAGIC MAYHEM, HOUNT THE HOUSE). Prava noćna mora. Multiball je pravo iskustvo. Gađajući određene mete, usmjeravajući lopticu u pravom smjeru, razveselit će igrača a i donijeti mnogo bodova. Jackpot se može aktivirati samo kad je multiball aktivan, te pronaći zapadni prolaz da bi se zaradio jackpot. Igrač će se okušati i u gađanju duhova (SPOOK SHOT), slijediti otvaranje lijesova (ESCAPE THE CRYPT) i otići u podrum po svoju nagradu (CELLAR SURPRISE).

THE ABYSS

Pođite u dubine. Ovaj je podvodni fliper ogroman! Raspolažete s dva seta flipera smještena gore i dolje. Podvodna avantura je potpuno stvarna: ronjenje za biserima (PEARL DIVING), čudovište iz dubine (CREATURE FROM THE DEEP), okupaj se (GET WET) i potopljeno blago (SUNKEN TREASURE). I na ovom, relativno sporom (i zato pomalo dosadnom) fliperu, igrač će se suočiti s mnogim aktivnostima poput brzog pecanja (FAST FISHING), te BLUBBER BELLY - vrlo simpatičnim ružičastim kitom u čijim se ustima krije nagrada. Vulkan je također dobar izvor nagrada, samo se mora pogoditi ulaz na vrhu vulkana. Multiball je moguć i na podvodnom fliperu, ali se na žalost može igrati sa svega dvije loptice. VENT su dvije rupice s lijeve i desne strane flipera među kojima će putovati loptica, osim ako je potres ili druga loptica ne skine s putanje.

ZAŠTO DA ?
Ukratko; vrlo dobra grafika, zvuk i dobra zabava na vrlo maštovito izrađenim fliperima.

ZAŠTO NE ?
Ima problema s razmakom između flipera (prevelik je), te slabom manipulacijom loptice na fliperu.





Ugodno ronjenje!

WILD WEST

Zlato je u onim brdima!! Opljačkajte banku, jašite na rodeu, pobjegnite iz zatvora. Tražite multiball u zatvoru, jackpot u banci i dva "divlja" bonusa zlatne groznice (GOLD RUSH) te nagradu (REWARD). Nagradu (JACKPOT) vidite na plakatu TRAŽI SE... koji se postupno, tijekom igre povećava. Nađite zlato gađajući G O L D kekse i kasnije će vam fliper sam otkriti što dalje. Na ovom fliperu nudi se mogućnost kockanja u kasinu (BLACKJACK I HI - LO). Svim kaubojima želimo puno sreće.

Na svakom fliperu nagrade (JACKPOT...) se moraju pogoditi u određenom vremenu koje se odbrojava na displayu. Display je izvrsno animiran što podsjeća na današnje moderne flipere.

Grafički je igra dobro riješena, dok je zvuk tijekom cijele igre upravo zapanjujuće dobar, tu se nalaze i digitalizirani glasovi te glazba koja svakom fliperu daje određenu zanimljivost i atmosferu. Stoga ugodnu zabavu, i puno potrganih tipkovnica, i tiltanja.

Fran Obuljen

Zahvaljujemo poduzeću "AGIMA" na ustupljenoj disketnoj verziji Psycho Pinball-a.

Tel. (040) 833-113



Crystal Caliburn

Fliperska simulacija posebnog izgleda

Prisjećate li se kako ste se dobro zabavljali igrajući po raznim zabavnim parkovima ili kafićima flipere? Izdvojili biste par novčića, zauzvrat dobili žeton, ubacili ga u aparat i igra snova bi započela. Prisjećate li se kako ste se svim silama trudili onemogućiti bijeg srebrnasto metalne kuglice kroz otvor u sredini? U žaru igre često bi se zanijeli i nerijetko tako zadrmali fliper da bi se on jednostavno naljutio i obavijestio vas da ste (ne vodeći brigu da je to upravo bila zadnja loptica) napravili TILT i igra bi bila završena... do sljedećih novčića i žetona... Taj isti užitak svim korisnicima Macintosh računala pruža zanimljiva igra - Crystal Caliburn Pinball.



Od novčića do tilta i obratno

Ubacite coin u Cristal i možete početi. Za igranje treba koristiti nekoliko tipki: - tipka sa slovnom oznakom Z ima namjenu lijevog udaraca , - tipka sa oznakom - ima namjenu desnog udarca , - tipka SHIFT ima namjenu ispucavanja loptice , - razmaknica ima namjenu protresanja flipera (mali savjet: ukoliko želite tresti fliper a da ne izazovete tilt, potrebno je razmaknicu samo malo, odnosno kratkotrajno pritiskati te na taj način možete fliper tresti do mile volje, bez bojazni od tilta) - pritiskom na miša možete pauzirati igru ; dok pauzirate imate pristup izbornicima, a u igru se vraćate odabirom naredbe Resume u izborniku File. Na putu kroz igru prati vas niz odličnih zvučnih efekata. No, to nije sve -vrhunska grafika pružit će doživljaj za vaše osjetilo vida a mogućnost istovremenog igranja sa tri kuglice dodatni je izazov vašoj spretnosti. Igra se sastoji od klasičnog Appleovog menija i glavnog zaslona podijeljenog u dva dijela . U lijevom je sam fliper, dok desni dio pruža trenutne poruke, broj kuglica koje se nalazi u igri i rezultat. Upucate li lopticu kroz desnu žušnu školjku" osvjetljavate horoskopske znakove u sredini flipera i dobivate dodatni bonus. Kuglice zaključavate na tri mjesta a nakon treće slijedi Multi Battle - tri odjednom.



Cristal Caliburn je prošle godine proglašen arkadnom igrom godine za Macintosh, te najboljom simulacijom za 1993. Časopis MAC USER ocijenio je Cristal sa četiri i pol miša (najbolja ocjena je pet miševa). Za igru Vam je potrebno najmanje 4 MB RAM - a i naravno, sistem 7.0. Izdavač igre je Star Play Productions.

Ugodnu zabavu !!!

Andreja i Darko



SLOBZONE 3D

Ekološki Doom za klince

Upućeni u ovaj tip igara već dobro znaju da Doom-ovih kopija ima već poprilično na tržištu. Ukoliko vam ih nije dosta, probajte i ovaj...

Postoji li uopće netko na kugli zemaljskoj imalo upućen u kompjutersku tehnologiju i igre, tko nije čuo za DOOM. Igre na tu temu prožvakanu već na desetke puta, nikada ne donose ništo osobito novo. Ništa novo ne donosi ni Slob Zone, softwerske kuće Deep River Publishing, u kojoj kao BOB THE SLOB, morate proći kroz nivoe, rješavati se neprijatelja i ostati čisti.

Kad vam netko kaže da je napravljena nova igra po principu Doom-a, prvo što ćete pomisliti je nekoliko (desetaka) tisuća mrtvih ljudi i čudovišta ubijenih najsuvremenijom opremom iz daleke budućnosti. No, ako to pomislite i za Slob Zone gadno ćete se prevariti. U ovoj simpatičnoj pucačini nitko neće ginuti. Sada se već sigurno pitate kakva je to pucačina u kojoj nema mrtvih. Pitanje je da li je to uopće pucačina. Vi ste u ulozi Bob the Sloba koji se nalazi u skupini skautova, a zadatak vam je sa što manje prljavštine na sebi izaći iz nivoa, što ćete postići tako da nađete ključeve za sva vrata (zeleni za zelena itd.) i pronađete vrata na kojima piše EXIT, uđete u drugi nivo, pa opet izađete i tako u nedogled (jedina sličnost s Doomom). Igru započinjete na autobusnom parkiralištu (tko je ikad čuo za Doom na parkiralištu?). Slijedeći nivoi su u kampu i prljavim podzemljima. Kao što sam već prije napomenuo ovdje nema mrtvih, pa se nemojte nadati bjesomučnoj jurnjavi između neprijateljskih redova i zasipanju vrelim olovom iz vaše vjerne sačmarice. Što se neprijatelja tiče tu tvorci su bili nešto originalniji, pa su vam ponudili:

RICOCHET PIG - Svinja, nije opasna, samo sjedi pred vratima i smeta vam da prođete. Da je uklonite, dovoljan je jedan pogodak balonom, a kad je pogodite odletjet će na neko drugo mjesto.

TRASH TWISTER - Tornado, također bezopasan, kreće se po prostorijama i smeta vam pri prolazu. Ne možete mu ništa, ali ni on vama.

QUACK ATTACKER - Patak, ozbiljniji neprijatelj, koji vas gađa jajima, pa brzo gubite energiju. Ako ga želite pogoditi, gađajte ga iz blizine, ali pametnije bi vam bilo da bježite koliko vas noge nose.

BUG EYE FROG - Žabac, prilično jak neprijatelj kojega je teško onesposobiti. Gađa vas muhama koje vam oduzimaju energiju. Obično se nalazi iza vratiju.

SOUR PUSS - Mačak, jedan od najgorih neprijatelja. Gađa vas kantama za smeće koje odnose dosta energije. Klonite ga se!

Tu su još i krokodil Swamp Breath i gorila Bapoon Spitton. Postoje tri načina da se privremeno riješite neprijatelja, a to je da ga pogodite balonom punim vode, sapunom ili deterdžentom (nemojte pomisliti da je ovo komercijalna igra nekog proizvođača praška za pranje rublja). Suprotno tome, vaši vas neprijatelji gađaju pokvarenim jajima i drugim prljavštinama koje vam oduzimaju energiju. Kada izgubite svu energiju, odnosno kada ste potpuno prekriveni smećem i ostalom prljavštinom cijeli ekran pozeleni (dokaz da je ovo ekološka igra; Dolje smeće - gore zelenilo), vraćate se na početak nivoa, ali ne gubite život jer ih imate beskonačno. Prljavštine koje dobijete za vrijeme igre možete se riješiti na dva načina. Jedan je da sakupljate stvari koje

SLIKA1: Na prvom nivou čuvajte se opasnog Quack Attackera, koji vas obasipa trulim jajima.
SLIKA2: Kadar iz uvoda u igru













SLIKA3: Ovo prasence nije nimalo opasno, ukoliko vam smeta pogodite ga sa balonom



SLIKA4: Ukoliko ste sakupili dovoljno smeća ovdje ćete ga moći vrlo dobro iskoristiti. Zamijenite smeće za neko od ponuđenih vam oružja (prašak je najubojitiji).
SLIKA5: Na višim nivoima susrest ćete i opasnije neprijatelje. BUG EYE FROG je opasna zelena žaba koja vas gađa muhama.

vas čiste (kišobran, jakna i krpa), a drugi je da se na za to predviđenim mjestima, istuširate. Svako tuširanje odnosi vaše dolara, za koje morate kupovati oružja na posebnim mjestima, slične onima gdje kupujete limenke pića. Dolare dobivate sakupljajući stvari koje se nalaze po podu, a svaka stvar vrijedi određen broj centi: za limenke i boce dobivate 5 centi, za kosti, novine i koru od banane dobivate 10 centi, a za kutiju kornfleksa i ogrizak od jabuke 25 centi. Vaš lik kontrolirate strelicama, a na raspolaganju su vam tipke 1, 2 i 3 (biranje oružja - baloni, sapuni, deterdženti), ALT (pucanje), Enter (okretanje za 180 stupnjeva), Space (otvaranje vrata, telefonski razgovor), ESC (ulazak u Main mani), +/-(jačina zvuka), P (pauza), D (smanjivanje detalja na podu i nebu) i (najbolja) tipka Q (izlaz iz igre).

Grafika je dobra za razliku od prilično siromašne glazbe (niti izdaleka tako dobra kao u Doom-u). Na kraju za sve ljubitelje Dooma i srodnih igara neka svoju utjehu pronađu u nekoj drugoj igrici (Dark Forces, Heretic, Cyclones), a ovu igru dajte, ako nikom drugom, mlađem bratu za zagrijavanje, dok ne počne rasturati Doom.

Emil Marmelić

SLOBZONE 3D

Deep River Publishing

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	39%
Grafika	62%
Igrivost	61%
Ideja	53%

UKUPNO 64%

Igrano na:
PC486/66, 8 MB, 15 MB HDD







The DAEDALUS E



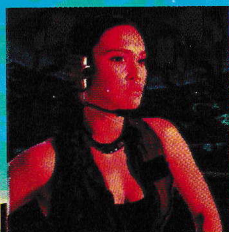
Nekad su glumci g ima, što danas vi nije čudno što v maca u igrama. A ici poput Tie onda

Godina je 2135, posljednji dan Prvog međuzvjezdanog rata. Vi ste topnik Casey O'Bannon u službi na intergalaktičkom presretaču TAS Talon. Vaš pilot je poručnik Ariel Matheson (Tia Carrere), a kopilot / tehničar Zack Smith. Dok Ari voli sve raditi po knjigama i pravilima, Zack više podsjeća na likove koje obično u filmovima tumači Bruce Willies. Sve radi na svoju ruku, što ga ponekad košta, ali u principu na kraju sve ispadne dobro. Oboje se dobro slažu i odličan su trandem. Tokom rutinske patrole pokraj Phalanx Prime, iz hipersvemira se stvori grupa presretača Vakkara i napadne vas. Dvojcu uspijete uništiti no ostali teško oštete vaš navigacijski sistem i prisiljeni ste napustiti brod. Pri katapultiranju vaša kapsula udari u krhotinu neprijateljskog broda, dok Ari i Zack prođu neozlijeđeni.

Toliko o uvodu. Budite se dva mjeseca kasnije sa strašnom glavoboljom, premda ustanovite da glave ionako više nemate. Sve što je od vas ostalo je vaš mozak kojeg su Ari i Zak ukrali iz medicinskog istraživačkog centra i ugradili u svoj novi brod "Artemis". Rat je završio prije dva mjeseca i njih dvoje odlučili su malo istraživati svemir u potrazi za olupinama transportnih brodova iz rata, koje sigurno skrivaju veliko bogatstvo. Misija nešto između gusarstva i lešinarenja. Svoje prijatelje možete čuti i vidjeti preko zvučnika i malog ekrana, koji sada služe kao vaše uši i oči. Tijelo vam se sastoji od cijevi, žica, elektronike i pumpi, a upravljate malom kapsulom (sondom) koja vam omogućava da svoje prijatelje pratite po svemiru i drugim brodovima. Sonda je opremljena kamerom, laserom, svjetlom, mehaničkom rukom, i svim čudima elektronike za analizu okoline. Tijekom prve ozbiljne misije vaš brod izlaskom iz hipersvemira naleti na ogroman svemirski brod oblika lignje i teško oštećen zaglavi u njenim krakovima. Problem postaje ozbiljniji kad ustanovite da se ogromni brod polako ali sigurno približava binarnim zvijezdama. Ako ga ne uspijete skrenuti s putanje sudbina vam neće biti bolja od pečenog piceka. Potrebno je pretražiti cijeli svemirski brod koji skriva mnoge naprave i tajne,



ponekad vrlo bizarne ali i ne baš jako komplicirane. Sve se na njemu vrti oko broja šest. Susrest ćete se sa šest glavnih vrata i hodnika koji se skrivaju iza šest zagonetki koje u principu u sebi imaju šest boja i šest tajanstvenih znakova i šest poruka. Kad ih sve riješite morate pronaći šest ljubičastih kugli i donijeti ih u centralnu prostoriju broda uključujući još jedan predmet. Kad to uspijete bit će vam dozvoljen pristup u centralnu komandnu prostoriju u kojoj imate tri odnosno četiri mogućnosti. Prva je sretna za sve i najjednostavnija, druga nešto manje sretna i kompliciranija, a treća vrlo nesretna. Četvrta mogućnost je da ne otkrijete niti jednu od tri prethodne i završite kao već prije spomenuti pečeni picek. Vi igru igrate kao Casey. S vanjskim svijetom komunicirate preko malog ekrana u svojoj sondi. Ekran je veličine četvrtine vašeg monitora. Ari i Zack obraćaju vam se direktno. Vi ne možete govoriti ali imate mogućnost odgovaranja s "da" i "ne" na njihova pitanja. Na raspolaganju vam je i laserski top koji se uključuje automatski kad zatreba a natpis u gornjem lijevom kutu samo je indikator da je on uključen. Predmete možete pomicati i prenositi mehaničkom rukom koja se uključuje na tipki "GRAPPLE-ARM". U slučaju da je osvijetljenje u prostoriji preslabo potrebno je uključiti reflektor "FLOODLIGHT". Analizu vanjskog svijeta vršite pomoću šest lampica i tipke "ANALYSIS". Svaka od lampica predstavlja jednu boju. Postoji i mogućnost infracrvene i ultraljubičaste analize, premda je nigdje u igri nisam koristio i neznam dali je stvarno potrebna ili je tu samo zbog dojma. Pomicanje sonde vrlo je jednostavno jer se u prostorijama gdje je to moguće, uz rub ekrana pojave male zelene strelice mogućih smjerova kretanja. Pritiskom kursora na neku od njih sonda se okreće u željenom smijeru. Kad negdje zaglavite, a strelica nema, ipak pokušajte pritiskati kursorom uz rub ekrana, ponekad pomaže. U većini slučajeva sonda se pokreće sama i



LIJEVO: Odlikaši sine, odlikaši!
DOLJE: Posljednja riječ tehnologije u pogledu svemirskih kanti i ostalih letjelica.





GORE: Jedna od vrsta brodskih štakora mutanata. Prilično opasne zvijeri, hrane se uglavnom ljudskim mesom.
DESNO: Glavni neprijateljski svemirski brod u kojem ste zaglavili sa svojim svemirskim plovilom. Unutar ovog broda se odvija cijela igra.

ENCOUNTER

**...ci glumili samo u filmov-
...s više nije slučaj. Stoga
...o viđamo sve više glu-
...n. A ako je riječ o glum-
...da je igra još privlačnija.**

kad stane znajte da je nešto važno u pitanju i kursorom dobro pretražite ekran. Kad kursor postavite na neki važni predmet ili poruku promjenit će se u treptavu zvjezdicu, a pritiskom na tipku miša sonda će krenuti prema predmetu. Pripazite da predmeti koje želite pogledati iz blizine budu na srednjoj vertikali ekrana jer ih kursor neće registrirati ako su negdje na rubnim dijelovima. Pretražujte dobro sve hodnike, rupe i neosvjetljene kuteve, pogotovo cvjetove, jer se većina kugli nalazi u njima. U prvom dijelu igre većinu broda proći ćete sa Zackom i Ari. Ne uzbuđujte se puno ako odmah ne pronađete sve kugle. U drugom dijelu oni će zasjesti u centralnoj prostoriji i čekati vas strpljivo da pokupite sve potrebne kugle i predmete. Budite vrlo uporni i temeljiti, to je jedan od najvažnijih savjeta. Drugi je da sve moguće poruke koje pri analizi utvrdite da su neki strani i nepoznati jezik snimite. Prije snimanja obavezno im upišite ime. Njih ćete susresti pokraj svih šest vrata sa zagonetkama i na 7 panoa u jednoj prostoriji. Pripazite, na svakom panou su dvije poruke premda to na prvi pogled tako ne izgleda. Poruke će biti važne pri otkrivanju kugli i u samoj završnoj sceni u komandnoj sobi. O njima izravno ovisi kraj igre. O igri se može govoriti samo sa superlativima. Najbolja od svega je sama atmos-



fera u njoj. Osjećaj dok je igrate i otkrivate tajne prekrasno napravljenog svemirskog broda mora da nije daleko od onog kapetana Kirka sa USS Enterprise kad mu vulkanac Spock kaže da na ekranu ima nepoznatu planetu ili onog kad Indiana Jones ulazi u grobnicu i udiše memljivi, topli zrak kojeg nitko tisućama godina nije udisao. Grafika i zvuk razrađeni su do najsitnijih detalja. Sve podsjeća na neki visokobudžetni znanstveno-fantastični film u produkciji Spilberg-Lucas. Svi predmeti nacrtani su i izrađeni pomoću Autodeskovih programa, što potvrđuje i specijalna zahvala toj tvrtki na kraju igre. Video sekvence, u kojoj glume glumci, snimane su ispred plave kulise i naknadno ubačene u kompjuterski kreiran svemirski brod. To je izvedeno tako dobro da bi sve vjerojatno odlično izgledalo i na velikom kino platnu. Sve skupa na tri CD-a ima oko dva sata filma. Moram priznati da sam do sada vidio dosta ovakvih igara, uključujući i Wing Comander III, ali niti jedna do sada nije napravljena ovako raskošno i maštovito. Sve slike koje vidite upravo ovako izgledaju i na ekranu tijekom igre i nisu iz nekakvog ušminkanog uvoda kao što to obično biva. Zvukovi su priča za sebe. Potpuni stereo doživljaj, koji fenomenalno prati radnju i prava ga je šteta ne slušati preko kvalitetnih slušalica dobro izoliranih od okoline. Ako takve posjedujete, svakako ih upotrijebite. Izolirajte se od vanjskog svijeta, zamračite prostoriju i uživajte. Jamčim vrhunsku zabavu i dosad neviđen doživljaj. Glumačka ekipa nije velika ali 50% nje je odlična, ma šta odlična, prekrasna. Glavnu ulogu Mechadeus je dodijelio Hollywoodskoj glumici u usponu Tia Carrere-i (Wayne's World, Rising Sun, True Lies). Mala dobro glumi i još bolje izgleda. Ostalih 50% posto glumačke ekipe nije nešto posebno (neka hackerice same procijene). Igra je napisana za PC i McIntosh. Na PC-u radi pod windowsima i koristi njihove drivere za grafiku i zvuk. Proizvođač preporuča minimalnu konfiguraciju 486/33, VLB ubrzanu video karticu, 8 bitnu zvučnu karticu i double-speed CD ROM. No za izvlačenje maksimuma iz ove igre bit će vam nažalost potreban DX4/100 ili Pentium, grafička kartica koja podržava 24-bitnu grafiku i CD-ROM četverostruke brzine. Grafiku pod windowsima podesite na rezoluciju 640x480 i ako to možete na 65536 boja. Igra će raditi i na većim rezolucijama i sa više boja, no to zaista nije potrebno. U modu sa 256 boja gotovo da će biti neigriva. Znam da će mnogi nakon ovog reći što to ovi opet pišu o igrama za koje trebaju tako moćni strojevi, no što mi tu možemo kad stvar idu naprijed velikom brzinom i nije daleko dan kada će nam postati pristupačne naočale i rukavica za virtualnu stvarnost a ova igra vrlo joj se približila.

Marko Vulić

Zahvaljujemo poduzeću "AGIMA" na ustupljenom CD-u.
Tel. (040) 833-113

DAEDALUS ENC.
Virgin

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- ✓ MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	88%
Grafika	96%
Igrivost	87%
Ideja	81%

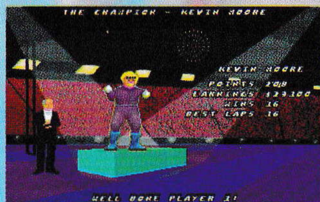
UKUPNO **91%**
Igrano na:
PC486/80, 8 MB, CD ROM



Super KARTS

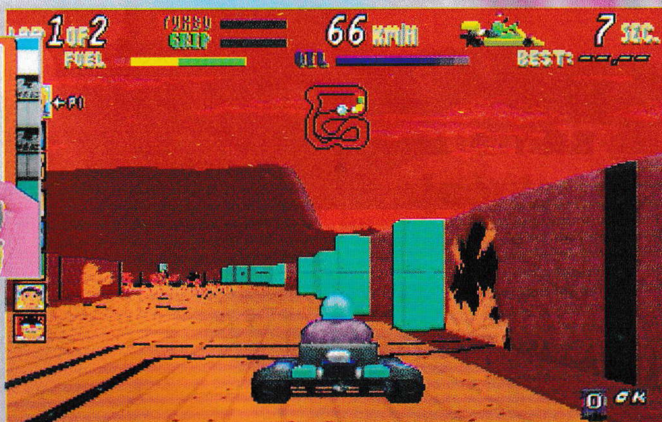
Kartingom po svijetu

Za sve ljubitelje automobilskih utrka i srodnih igara, prava poslastica dolazi iz Manic Media (!?), koji je napravio PRVU simulaciju vožnje kartinga.



Ako na kraju sezone osvojite najviše bodova, postat ćete novi šampion





GORE: Prije svake utrke možete pogledati kratki opis staze i mali savjet
DESNO: U Australiji vozite se po daskama

Na početku igre možete izabrati vožnju tijekom cijele sezone ili svega jednu utrku. Ukoliko izaberete vožnju cijele sezone (što iskreno preporučam) vozit ćete 17 utrka, u 9 gradova svijeta (Los Angeles, London, Berlin, Delhi, Avers Rock, Sao Pao, Moskva, Tokio i Java. Nakon odabira karakteristika vožnje (broj krugova, vrsta grafike, brzina igre, broj igrača, težina utrke ...), možete izabrati državu koju ćete predstavljati. Prije same vožnje, na ekranu vam se pokazuje karta staze. Uz nju stoji kraći opis, a na kraju ekrana prijatelj će vam napisati koristan savjet za vožnju po izabranoj stazi. Nakon što ste se upoznali i s tim podacima nalazite se pred startom s još sedmoricom suparnika i čekate zeleno svjetlo da biste, uz zaglušujuću buku motora (koja je stvarno dobro napravljena), mogli krenuti. U prvoj utrci krećete s posljednjeg startnog mjesta, ali već u drugoj i svim ostalim utrkama, vaše će startno mjesto ovisiti o plasmanu u prethodnoj utrci. Svog vozača gledate straga (kao u Lotusu i Whacky Whoolsu) što je s obzirom na igru i najprihvatljivije rješenje, jer vidite i ispred i sa strane kartinga. U gornjem dijelu ekrana nalazi se broj odvoženih krugova kao i broj preostalih krugova u utrci, ostatak turba i super guma, brzina kojom vozite, trajanje vožnje kruga, količina goriva i ulja, te najbolje vrijeme jednog kruga. Na lijevoj se strani nalazi poredak vozača, a nešto iznad samog bolida mala karta staze koja pokazuje na kojem se dijelu staze nalazite i kolika je udaljenost između bolida. Iako tih opcija na prvi pogled ima jako puno, one su tako razmještene da vam u vožnji neće smetati.

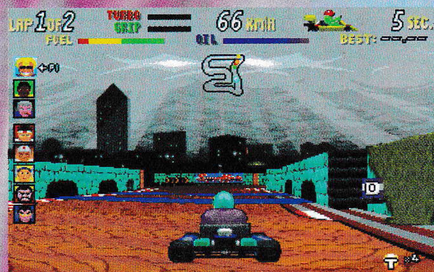
Turbo vam služi da biste postigli veću brzinu. Kada uključite turbo, gume će vam početi goriti što izgleda vrlo efektno i zanimljivo. Bolje gume upotrebljavajte prije oštrijih krivina, jer ćete manje klizati po stazi. Tijekom igre možete sakupljati novac, turbo, ulje i gume koje vam olakšavaju ovu i slijedeće vožnje. Kada potrošite maksimalno goriva (a da još uvijek možete voziti) vaša će brzina biti najviše 22 KM/h. Ako se uzme u obzir da vaši suparnici voze 70 KM/h, vi ćete definitivno izgubiti utrku. Da biste to spriječili potrebno je nakon svakog, ili svakog drugog odvoženog kruga, otići u BOX koji se nalazi negdje pokraj staze. Jedino što tada trebate napraviti je provozati se kroz BOX da biste napunili spremnik, gorivom i s nekoliko turba. Nakon svake odvežene staze, na ekranu vam se pokazuje plasman u utrci, a poslije njega i vaš plasman u cijeloj sezoni. Između svake utrke možete si kupiti razna poboljšanja za vaš karting (bolji motor, bolje gume, veći kapacitet spremnika i sl.). Novac kojim ćete kupovati nalazi se na stazi i na raznim prolazima izvan staze. Možete ga pokupiti tako da se prevezete preko njega, ali morate biti jako pažljivi, da umjesto staze ne počnete pratiti novac. Ukoliko upravo to napravite naći ćete se u prolazu, a koliko će vam trebati da se iz njega izvučete ne zna vjerojatno niti sam proizvođač. Sama je vožnja jako ugodna i brza, pa ćete se lako uživiti u igru. Igru možete igrati i preko modema, a potpuni doživljaj je kada uz joystick, igru igrate i s VR Headsetom (Virtual Reality kaciga). Preporučena platforma je PC 386 i 486, što znači da Manic Media misli i na korisnike starijih računala. Grafika u igri je



Staze u Rusiji obiluju snijegom koji usporava vožnju, a također vas i zanosi u zavojima što znatno otežava kontrolu nad vozilom. U svakoj prilici dobro je upotrijebiti super gume









SLIKA1: Poslije svakog kruga pametno je otići u box da bi ste popunili rezervar i dobili turba.
SLIKA2: Staza u Londonu prepuna je vodenih prepreka koje prolaskom preskačete
SLIKA3: Zidovi su glavna prepreka na Japanskoj stazi. Zaobiđite ih!

jako dobra, horizont je stvaran i odgovara državi u kojoj vozite. Zvučni su efekti u igri također dobri. Na kraju, za sve ljubitelje vožnji automobila i ostalih motoriziranih četverokotača; hitno nabavite ovu igru - garantirano ćete uz svog ljubimca provesti mnoge noći za volanom.

Emil Marmelić

SUPER KARTS
Virgin

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	74%
Grafika	82%
Igrivost	83%
Ideja	69%

UKUPNO 82%
Igrano na:
PC486/66, 4 MB, 3 MB HDD

CYRIL CYBERPUNK

INVAZIJA JE POČELA

NEW YORK je opasno mjesto za život, naročito ako ste devetogodišnji klinjo. E, baš jedan takav, imenom CYRIL SMITH, koji umjesto da kao milijun drugih SMITH-ova u NEW YORKU brine svoje brige, stalno zapada u nevolje. On je iz svog stana na MANHATTAN-u na svome intergalaktičkom radio aparatu uhvatio razgovor između svemiraca i njihove baze u kojem oni planiraju invaziju Zemlje. Ne vjerujete? Pa u Americi je sve moguće! No, idemo dalje. U poruci je saznao da se svemirski brod spustio u Central parku i Cyrilova nemirna ćud natjera ga na akciju. Umjesto da dovrši domaću zadaću, on pohita svemircima u susret. Prije toga se dobro naoružao za slučaj da svemirac počne vikati "PARK JE MOJ". Najbrže prijevozno sredstvo do Central parka je svakako leteća daska SREBRNOG LETAČA koju je CYRIL maznuo pravom vlasniku koji se sada zove SREBRNI HODAČ. Očigledno i među superjunacima dolazi do smjena generacija. Kidam nalijevo i Central park je već tu. Kada je ušao u svemirski brod, CYRIL je saznao kako on pripada Svemirskim medvjedićima koji dolaze sa uklete planete FLUFF BALL i da su se razmilili kao mravi s namjerom da pokore Zemlju. I tako počinje avantura našeg CYRILA THE CYBERPUNKA... Ovo je klasična arkadna igra koja je pomalo u trendu arkada koje imaju velike likove poput igre COOL SPOOT. Znat ćete što mislim sjetite li



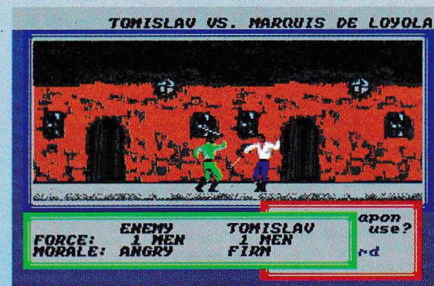
se HOCUS POCUS-a. Likovi su ovdje vrlo veliki i vrlo dealjno napravljeni. Pozadina je kroz cijeli niz nivoa odlično napravljena i vizualno vrlo privlačna. Proizvođač REALITY INTERACTIVE je namijenio CYRILA svima koji su stariji od 6 godina i vjerujemo da će se većini igra svidjeti. Manje zahtjevni igrači neka odaberu jedan lakši mod igranja (od 4 koliko ih je ponuđeno) a oni koji mrze medvjediće neka uzmu najteži mod i pliš iz medvjedića prštat će na sve strane. Između nivoa zabavljaju vas kratke animacije koje nije na odmet pogledati. Kao i u svakoj arkadnoj igri, ovdje morate sakupiti ključeve za sve prolaze, upucati što više neprijatelja i spasiti vlastitu kožu. CYRIL CYBERPUNK se pojavio na tržištu polovinom srpnja za PC računala a proizvođač je najavio i verzije za razne druge platforme. Naša je želja da se ova zabavna arkada, u kojoj su čak i negativci simpatični, pojavi na raznim platformama kako bi dugi i vrući ljetni dani bili kraći i zabavniji svim igračima.

Krešimir Mijić



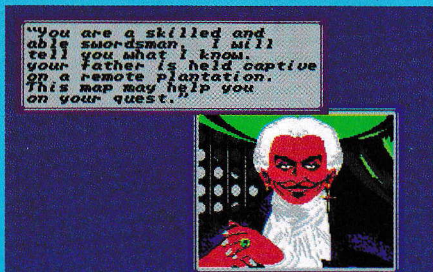
GORE: Na letećoj dasci ni Sahara nije tako vruća.
LIJEVO: Cyril na domaćem terenu, Manhattnu.

PIRATES



U SVAKOM OD NAS SE KRIJE MALI GUSAR

U zlatne korice knjige legendarnih kompjuterskih igara teško je ući, osobito uz stalni porast produkcije novih igara. Uz stalni tehnološki napredak, poboljšavanje slikovne i zvukovne komponente, još je uvijek jedna stvar ostala na istom: igrivost. Ta komponenta ocjene svake igre, nadišla je dimenziju vremena i postala besmrtnom. To je jedina konstanta po kojoj možemo uspoređivati igre stare čak i do deset godina sa najnovijim dostignućima. Po tom kriteriju izdvajaju se legende. One možda nisu imale fotografsku kvalitetu slike i akustičnu kvalitetu jednog CD-a, ali to uopće nije važno jer su one bile u stanju u nama pobuđivati maštu kojom smo nadomjestili sve tzv. nedostatke. PIRATES! od Sid Meiera je definitivno jedna od takvih igara. Izdana prije desetak godina, odmah je postala veliki hit. Prvo na C-64, C-128 a zatim prebačena i na 16-bitnu generaciju računala (PC verzija je izašla 1987. godine). Naravno, razlog zbog kojeg je ova igra postala tako popularna je poznat: u svakom od nas postoji mali avanturist a gusari su avanturisti željni zlata i zabave. Pljačkanjem su razvili svoj način života i u njemu uživaju. Naravno, bilo je različitih gusara... Najpoznatiji i najopasniji gusari su bili Englezi, Nizozemci i Francuzi. Igru možete početi kao jedan od slavnih gusara ili kao početnik. Igra je sastavljena od nekoliko dijelova. U gradu gdje se nalazite uvijek je



korisno posjetiti guvernera kolonije, gostionicu ili trgovca. Vrlo često ćete kod nekog od njih dobiti nešto zanimljivo: važne zadatke, informacije o blagu, davno izgubljenom ocu, pa čak i bračne ponude od guvernerove kćeri. Za njenu ruku, kao i za većinu stvari, u ovoj se igri treba izboriti mačem. Vještina mačevanja u većini slu-čajeva presuđuje u dvoboju, što je najčešći način rješavanja sporova u tadašnje doba. Ako pobijedite u dvoboju sa njenim sadašnjim udva-račem dobivate njeno srce, prekrasno vjenčanje i što je najvažnije, dobru vezu koja će



vam odavati sve povjerljive informacije vezane za prijevoz dragocjenosti. Drugi dio igre je upravljanje jedrenjakom, odnosno navigacija morskim prostranstvima Atlanskog oceana. Vjetar ovdje igra presudnu ulogu. Plovidba niz vjetar je vrlo brza i ugodna, dok će jedrenje uz vjetar predstavljati mučni i dugotrajni posao čak i za iskusne moreplovce. Uz igranje će dobro doći i koja karta Latinske Amerike iz nekog starog (školskog) atlasa. Tijekom plovidbe nailazit ćete na brodove različitih tipova i zastava. Samo je na vama da li ćete ga potopiti ili pustiti da mirno plovi. Borba brodova počinje pomorskom bitkom u kojoj su okretnost i brzina vrlo često bitniji od broja topova, a završava sa sukobom prsa u prsa. Na moral mornara jako utječe i dvoboj dvaju kapetana brodova, što sveukupno utječe na rezultat sukoba. A ako uopće nemate šanse, najbolje vam je iskoristiti vjetar, podignuti jedra i što prije pobjeći. Kroz različite sukobe okupit ćete snažnu i brzu flotu različitih tipova brodova, puno namirnica, zlata i sl. Što imate više ljudi, mogućnost nezadovoljstva i pobune biti će veća i ljudi će početi bježati s brodova ili još gore, sa brodovima. Kako ne bi bilo pobune, pljačkajte sve što možete i potapajte sve brodove koje osvojite jer jedino tako možete zadržati "visoki moral i odanost" vaše posade. U početku sve što vam ne treba prodajte u nekom gradu, kod vašeg guvernera pokupite unapređenje i sve ispočetka. Karijeru gradite malo po malo a do novaca možete doći pljačkom i/ili preprodajom, odnosno švercom, ukradenog. Kada dovoljno ojačate, počnite sustavno pljačkati ili osvajati gradove neprijateljske strane. Unapređenja i zlato će prije stizati a time i ugled. A da sve ne bi bilo dosadno, postoje neke sitnice i detalji koji to sve zajedno zakompliciraju: traženje drevnog blaga Azteca, izgubljene rodbine ili velikih konvoja sa zlatom/srebrom. Ako vas koji put zarobe, igra vam daje mogućnost osvete, odnosno, ponovnog kretanja u avanturu sa određenom šačicom odabranih veterana i nekim brodićem. Što više tražiti?!

Tomislav Šakić





Novi svijet

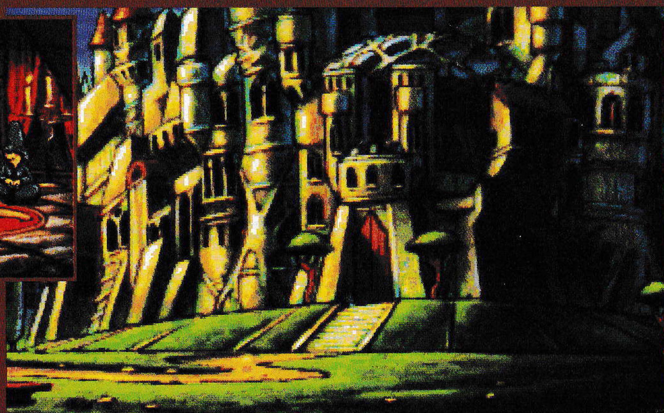
Discworld je grafička avantura zasnovana na bestselleru britanskog autora T. Pratchetta a u suradnji sa članom legendarnih Monty Pythona, Ericom Iddle-om.

U nekoj drugoj dimenziji svjetova, negdje u najmračnijoj galaksiji cijelog Ankh-Morphorka, počele su se događati zlokobne urote i neobjašnjivi nestanci stanovnika. Planeta je nosila ime DISCWORLD a bila je poznata kao drevno prebivalište čarobnjaka. Neposredno nakon tih događaja, sazvan je skup najvećih čarobnjaka i vizionara kako bi u NEVIĐENOM SVEUČILIŠTU, najvećem dvorcu na planeti, stupili u magičnu vezu s mračnim silama koje će im otkriti koga su zli svjetovi poslali da narušava miran život u Discworldu. Prikazan je lik najvećeg galaktičnog zlotvora. Iako se neki nadaju da je njegovo postojanje pod znakom pitanja, divovski je zmaj vrlo uvjerljivo bljuvao vatrene kugle po stanovnicima Discworlda. Kao predstavnika vlastitih čarobnjaka, NEVIĐENO je SVEUČILIŠTE ovlastilo baš vas - čarobnjaka RINCEWINDA. Sve bi to imalo nekog smisla da Rincewind nije mladić koji nema blagog pojma o magiji. Njegov je najveći adut - britanski smisao za humor.

Nakon legendarnog INDIANA JONESA IV, niti jedna avantura nije na nas ostavila tako dobar dojam kao Discworld. Uzmite neku dobru zamisao, novelu, film ili knjigu i preradite ju u kvalitetnu igru. VOILA!! Kombinirajući maštu s odličnim humorom, predivnim animacijama i zvukom, Discworld je jedinstvena avantura koja postavlja nove granice u svom žanru. Discworld je spljoštena planeta, koju galaksijom nose četiri velika slona natovarena na leđa divovske kornjače?!? Način komuniciranja s ostalim likovima u igri također je jedinstven. U razgovorima ne samo što ne morate čitati sve ponuđene odgovore (kao u ostalim avanturama) već sve što morate nepraviti je pritisnuti jednu od ponuđenim ikona: ISMIJAVANJE, PODRUGIVANJE, ULJUDNO PITANJE, VRIJEĐANJE, I PREKID RAZGOVORA. Ne moram ni napominjati koliko je to olakšanje u igri ovih razmjera. Čak je i nošenje predmeta duhovito rješeno. Uvijek sam se pitao kako je moguće da jedan lik nosi nepregledno mnoštvo predmeta. U Discworldu morate probuditi svoj uspavani kovčeg pomoću metle iz WC-a, koji će vas pratiti i nosti pronađene predmete. Dok ovo čitate, Discworld je izašao u CD-verziji, a za one koji ne posjeduju CD uređaj, izaći će i u disketnoj verziji na 15 disketa (izostavljen je govor i FX zvukovi). Na kraju što više reći nego da što prije nabavite ovu igru a mi vas uvjeravamo da se nećete razočarati.

Goran Obrč





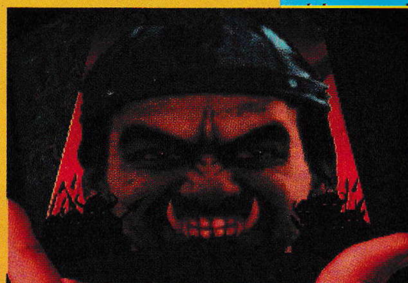
GORE: Čarobnjaci Discworld-a u potrazi za zlim zmajem
DESNO: Unseen University, vase prebivaliste na pocetku igre

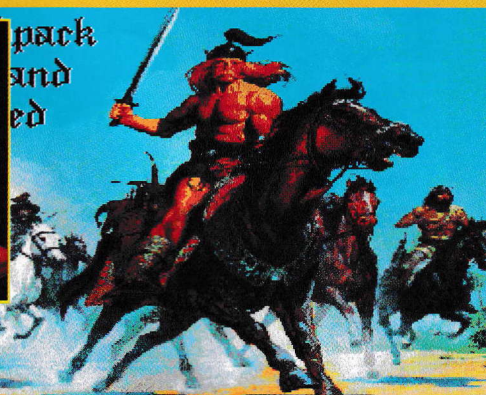
Realms of Arkania II:

STAR TRAIL

POSLASTICA ZA LJUBITELJE FRP-a

Nije prošlo puno vremena otkako ste završili prvi dio ove igre. I prije nego što su vam se mačevi i oklopi ohladili, dobili ste novi zadatak. Poštovani gospodin vilenjak Elsurion Starlight, pozvao vas je u obližnji gradić gdje vam objašnjava sljedeće: "Cijela pokrajina je u opasnosti. Samo zajedničkom borbom patuljaka i vilenjaka mogu se poraziti opasne i organizirane vojske orkova. Kako je poznato da se vilenjaci i patuljci baš međusobno ne podnose, do njihove suradnje može doći jedino vraćanjem SALAMANDER STONE, simbola njihove prošle zajedničke pobjede." Što je tako drugačije u ovoj novoj fantasy-role-playing avanturi? Na samom početku avanture birate način igranja, početnički (NOVICE) ili napredni (ADVANCED). Po mogućnosti igrajte igru na advanced modu igre zato jer se težina igranja neće bitno promijeniti a vi ćete moći po želji i potrebama razvijati karakteristike vaših likova. Važnije karakteristike su: COMBAT - tu određujete kojim će se oružjem vaš lik koristiti; BODY - to vam je potrebno da podignete: CLIMB/ SWIMM i ACROBATICS (koji je jedan od glavnih vrsta zarade novca). ARCANE LORE je važan za korisnike magije dok je LORE važan uglavnom za lopove. NATURE LORE važan je za lovce, vilenjake i travare (DRUIDE) koji će se lakše snalaziti po šumama, pronalaziti hranu, vodu i biljke koje su vam od najveće važnosti za preživljavavanje. Izvedba igre je podijeljena na tri osnovna dijela. Prvi dio, šetnja gradovima, izvedena je u DOOM-stilu tj. finim pokretanjem među lokacijama. Grafika u ovom dijelu je vrlo lijepa i prepuna detalja. Ako podignete pogled (tipka HOME) ugledat ćete oblake u pokretu (ako je dan) ili bogatstvo zvjezdanog noćnog neba. Možete pokušati ući u svaku od kuća kraj kojih prolazite, ali će vam samo neki stanovnici ponuditi korisne informacije ili predmete. Na dnu ekrana su slike vaših likova o kojima možete više saznati ako dvostruko kliknete na njih mišem. Na desnoj strani ekrana su opcije prikazane sličicama: DIVIDE PARTY (podijeli skupinu), JOIN PARTY (spoji skupine) i CHANGE PARTY (prebacivanje likova iz jedne skupine u drugu). Dijeljenje skupine ponekad zna biti korisno jer postoje mjesta gdje se samo jedna specifična osoba može provući. Ostale opcije su: AUTO-MAP (zemljovid), MAGIC-USE (upotreba magije), REST (odmaranje) i DISK OPTIONS (snimanje, učitavanje, izlazak iz igre itd.) Do tih istih opcija možete doći i pritiskom na desnu tipku miša. Automatski zemljovid je vrlo koristan i "pametan". Sam iscrtava sve lokacije koje ste prošli, čak i vodi bilješke o korisnim trgovinama i slično. Uz kartu, zanimljiv je dodatak i dnevnik





GORE i DESNO: Nekoliko slika iz samog uvoda u igru

ZAŠTO DA:

Igra unosi puno novina u dosadašnji svijet FRP igara, grafika i muzika su odlične. Kod borbi dolazi do izražaja i taktička nadarenost igrača.

ZAŠTO NE:

Igra ima nekih tehničkih mušica, nije baš dokraja dorađena, ne mogu se preskakati međusekvence. Grafika je još u niskoj rezoluciji, što otežava preglednost malih sličica.

Tvrdite da su vam dosadašnje FRP avanture prejednostavne i prilično nerealne; previše ukrašeni svjetovi i loše izvedene borbe? Od jedne igre tražite više složenosti i začinjenost stilom originalnih izdanja knjiga serija ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS? Ne, ne tražite previše. I za vas (rijetke) je došlo vaših pet (a možda i više) minuta...



putovanja koji je, kao i zemljovid, moguće ispisati na štampaču. Ovisno o poziciji, te opcije će se mijenjati. U hramu, gdje i sama igra počinje, možete odabrati likove za družinu ili stvoriti svoje.

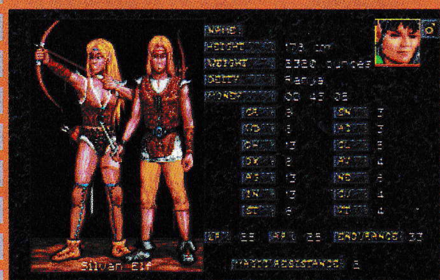
Novcem ćete se bolje opremiti kod jednog od mnogih trgovaca, a možete ga zaraditi na jedan od četiri sljedeća načina:

1. Krađom (PICK POCKET)
2. Svirkom (INSTRUMENT)
3. Akrobatikom
4. Rješavanjem različitih problema (ADVENTURINGOM).

Što je više novca više ćete moći davati crkvi koja će vam uz misu, dvije dati od Boga zanimljive stvari ili SKILLOVE. Boginja TSA npr. će vas izliječiti ili čak možda dignuti iz mrtvih.

Drugi dio igre je kretanje party između gradova. Kretanje je vrlo jednostavno i praćeno raznolikim događajima (napad razbojnika, ugriz bijesnog medvjeda itd). Ljudi koje ćete putem susretati obično su vrlo prijazni i puni korisnih informacija. Kako polako pada mrak, trebate naći zgodno prenoćište. Nekoliko savjeta oko samog noćenja. UVIJEK je korisno postaviti barem jednog stražara tijekom noći (i to nekog tko je najodmorniji - ima najviše HIT-POINTSA), sa lovcem ili vilenjakom potražiti hranu i vodu po šumi, a sa travarom (DRUIDOM) korisne biljke. Bolesnim ili slabim članovima možete pokušati pomoći na nekoliko načina: koristeći posebnu vještinu liječenja, čarolijom ili nekom ljekovitom biljkom. U gostionici koju ćete proći krećući se prema jugu morate prenoćiti kako bi vas usred noći probudio pripadnik hrama

Postoji velik izbor između različitih klasa i rasa likova u ovoj igri a mi vam preporučamo sljedeću kombinaciju: jedan ELF (vilenjak), MAGICIAN (čarobnjak), WARRIOR (ratnik), ROGUE/THIEF (razbojnik/lopov), DRUID (travar) i jedan DWARF (patuljak) ili HUNTER (lovac). Vilenjak će vam dobro doći za snalaženje po šumama i brdima jugoistočno od grada iz kojeg krećete (KVIRASIM). Lopov / razbojnik je koristan za cjenkanje (u trgovini), vješt je u krađi i otključavanju vrata.







GORE: Bitka se odvija na polju sa svih šest likova. Pažljivo razvijte taktiku kako bi pobjedili.

obožavatelja Phexa, boga lopova. Treći dio je adventuring po pećinama i dungeonima (sličan je prvom samo što ćete morati biti puno oprezniji jer će vas iza svakog ugla vrebati opasnosti (neprijatelji, zamke). Magije se dijele na one koje možete koristiti samo tijekom borbe i na one koje koristite tijekom kretanja po gradu/pećini. Korisno je na napočetku igre u nekom bircu iznajmiti sobu opcijom USE MAGIC; WAND SPELL nabijete čarobni štapić na SPELL LEVEL broj dva jer vam onda neće biti potrebite lampe i baklje za kretanje po dungeonima jer će vas MAGICIEN iz svog štapića bacati svjetlost dokle god je svjestan. Korisnije čarolije su DISPELLING (samo ime kaže što su), COMBAT, MOVEMENT ACCELERATUS i ona za otvaranje vrata ako vam lopov nije u formi. Sama borba je jedna od velikih novosti u ovoj igri. Borba likova je prikazana u izometriji uz bogatstvo detalja u krajoliku, nešto kao UFO : ENEMY UNKNOWN. Likove pokrećete naizmjenično, ovisno o njihovoj inicijativi i brzini reagiranja. Strijelci i MAGIC-USERI mogu početi borbu najranije jer imaju najveći domet (novost u ovom nastavku KYRANDIE je da strijele i čarolije mogu djelovati i koso). Sada do izražaja dolazi i vaša taktička vještina u razmještanju likova jer o tome često ovisi i sam ishod borbe. Jedan korisni savjet: druid možda nema jake borbene čarolije, ali ima jednu jako zanimljivu čaroliju zvanu EVIL EYE (nalazi se u grupi Domination). Tom čarolijom, koja djeluje na dodir, on može začarati protivnika da se bori na vašoj strani, što je još bolje nego da ga je uništio. Normalno, ta čarolija ima određen rok trajanja, ali obično borba zna završiti prije (na sreću). Ako vam se ne da voditi borbu, tu je i opcija COMPUTER FIGHT koja ubrzava stvari, ali obično ne završava najpovoljnije.

Igru je izdala firma ATTIC i bazirana je na PAPER & PENCIL



GAME zvanoj "Schwarze Auge" koja je popularna u Njemačkoj kao i AD&D u Velikoj Britaniji. Igra dolazi na 14 disketa ili 2 CD-a. U odnosu na prvi dio, ovaj nudi poboljšanja u grafici, kretanju, pratećom muzikom koja nije monotona. I za kraj još samo nešto: vrlo brzo izlazi i nastavak ove igre, koji obećaje grafiku u visokoj rezoluciji i još mnogo novosti. A do tada... Strpimo se i krenimo na posao!

Tomislav Šakić

STAR TRAIL
Attic

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	68%
Grafika	74%
Igrivost	79%
Ideja	71%

UKUPNO 79%

Igrano na:
PC486, 4 MB, 30 MB HDD



GAMES CLUB info

Svi koji nisu iskoristili priliku te se nisu učlanili u games club mogu to učiniti i nadalje.
Potrebno je poslati: sliku dimenzija 3,5*3cm, uplatiti 80kn na broj žiro računa 32100-601-9011, te kopiju uplatnice i sliku poslati na adresu:
EDGE Group,
Odv. Gjure Szaba 10.
ZAGREB,
s naznakom za games club. Games Club svojim članovima svaki mjesec poštom šalje sve najnovije informacijes područja kompjuterskih igara, sve informacije o njihovom dolasku na naše tržište, kretanje cijena, pristup prvom BBS-u napravljenom isključivo za kompjuterske igre, organizira Copy partyje, nagradne igre te mnoge druge aktivnosti za svoje članove.

Tražimo distributere za daljnju prodaju. Sve ponude molimo poslati na
FAX (01) 57 44 78
ili na adresu:
EDGE Group
Odvojak Gjure Szaba 10.
ZAGREB

Narodne Novine u:
Zagrebu,
Jurišićeva 1a
Trg Hrvatskih Velikana
Osijeku,
Trg L. Mirskog 2/a
Splitu,
Kralja Zvonimira 25
Rijeci,
Matije Gupca 5
Birocentar, Zagreb
Republike Austrije 15
Kneza Branimira 39

TOP 50

1. Mortal Kombat 2
2. Elite
3. Civilization
4. Monkey Island
5. Pirates
6. Sensible World of Soccer
7. Lotus Turbo Esprit 2
8. Wing Commander 3
9. Wings
10. Prince of Persia
11. Flashback
12. Doom
13. Aladdin
14. Superfrog
15. Tie Fighter
16. Doom 2
17. Quarentine
18. Heretic
19. Dune 2
20. Terror from the Deep
21. Colonization
22. Beneath a Steel Sky
23. Descent
24. Loom
25. Super Cars 2
26. Xenon 2 Megablast
27. Alone in the Dark
28. Red Baron
29. Global Gladiators
30. U.S. Navy Fighter
31. Rise of the Triad
32. Ultima Underworld 2
33. Panzer General
34. Rebel Assault
35. X-Wing
36. Lands of Lore
37. Aces of the Deep
38. Universe
39. Litil Divil
40. System Shock
41. The Lost Vikings
42. Hokum KA 50
43. Indycar Racing
44. Nascar
45. TFX
46. Comanche
47. Final Fight
48. Moonwalker
49. TIM 1
50. Nicky Baum

PC

1. (4.) Alone in the Dark 3
2. (1.) Descent
3. (2.) XComm: Terror from the Deep
4. (6.) The Big Red Adventure
5. (3.) Mortal Kombat 2
6. (---) Super Street Fighter 2 Turbo
7. (---) Super Karts
8. (5.) Rise of the Triad
9. (---) Terminal Velocity
10. (8.) Heretic

PC CD ROM

1. (8.) NBA Basketball Live
2. (---) The Daedalus Encounter
3. (1.) Cyberia
4. (2.) Wing Commander 3
5. (6.) Woodruff and the S. of A.
6. (4.) Nova Storm
7. (3.) Dark Forces
8. (---) Discworld
9. (5.) Mortal Kombat
10. (9.) Kings Quest 7

AMIGA 500

1. (5.) UFO: Enemy Unknown
2. (1.) All Terrain Racing
3. (2.) Sensible World of Soccer
4. (---) Time Keepers
5. (3.) Mortal Kombat 2
6. (---) Obsession
7. (---) Kiros Quest
8. (6.) Zeewolf
9. (4.) Dawn Patrol
10. (9.) Ruff'n'Tumble

AMIGA 1200

1. (2.) Super Skidmarks 2
2. (1.) Pinball Illusions
3. (3.) Bloodnet
4. (---) Colonization
5. (4.) All New World of Lemmings
6. (6.) High Seas Trader
7. (---) Tower of Souls
8. (5.) Roadkill
9. (10.) Aladdin
10. (7.) PGA European Tour

KRAJNJIM BRZINAMA

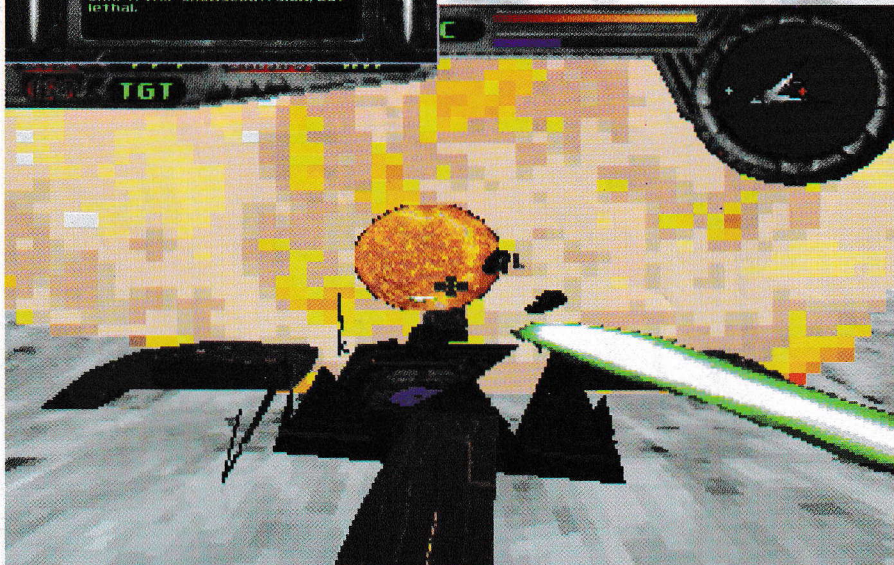
Tvrtka Apogee se prihvatila novog žanra igara: nakon igre Rise of the Triad, vladari Shareware-a pokušavaju osvojiti i tržište 3D akcionih simulacija!



Da su barem svjetski vođe planete zemlje bolje razmislili sa kakvim vanzemaljskim rasama sklapaju mir. Odjednom se čitava eskadrila neprijatelja proširila zemljom i donijela veliko zlo. Srećom, postoje hrabri igrači kompjuterskih igara kao što ste Vi. Terminal velocity je brza igra u kojoj prolijećete uskim klancima, tunelima ili predjelima sa brežuljcima. Pri tome Vam se suprotstavljaju sve vrste svemirskih brodova, tenkova i drugih terenskih podrški s kojima se borite naoružani laserima i raketama. Osim toga, u igri se moraju pronaći i uništavati važna postrojenja kao radarski uređaji ili vojne baze vanzemaljaca. Upravljanje letjelicom najbolje je uz pomoć joysticka, jer se traže brze i precizne reakcije. Sa nekoliko pritisaka na tipke uključujete radarski ekran, birate nova oružja ili u opasnim situacijama, aktivirate stažnji pogon. Nišan vam pomaže u nalaženju stalnonadirućih neprijatelja... Na početku ste naoružani samo lakim laserskim topom međutim, uništavajući neprijateljska postrojenja prikupljate nova oružja. Ponekad se pojavljuju energetske kugle koje vas opskrbljuju gorivom ili popunjavaju teško oštećeni zaštitni oklop. Ukoliko ste navikli na upravljanje svemirskim brodovima kao u igrama Descent ili Wing Commander, morate se prvo priviknuti na komande Terminal Velocity letjelice. Ako želite krenuti ulijevo ili udesno, letjelica se malo zanese ali ne skreće odmah oko svoje osi već to čini nakon određenog vremena. Time su otežane oštre krivine ali profesionalcu je to izazovna promjena. Osim toga, možete u svakom trenutku usmjeriti pogled iz pilotske kabine za 90 stupnjeva ulijevo i udesno, kako biste okolinu i vožnju držali pod kontrolom. Težina pojedinih misija se postupno se povećava a u početku vam je dozvoljen lov na nekoliko određenih ciljeva. Pri tomu vam pomaže mjerač udaljenosti. Kasnije morate pronaći određene tunele koji završavaju na posve različitim mjestima na planeti kao i na novim ciljevima. U uskim prolazima susrećete ne samo neprijateljske letjelice, već i različite pokretne prepreke. Na kraju svakog od tri svijeta, na vas čeka jedan krupni završni protivnik, takozvani boss. Oni uključuju, između ostalih, divovske robote-radnike sa dugim metalnim rukama pa sve do teško naoružane centrale. Čak i na najjednostavnijoj

Zašto DA?
Vrlo dinamične borbe privući će sve ljubitelje akcionih simulacija, posebno zbog efektnih ekplozija i zvukova.
Zašto NE?
Još uvijek preveliki zahtjevi za snažnom opremom (min. 486DX40 za normalnu igru i 8 MB rama ako ne želite isključiti dodatne opcije).





LIJEVO-GORE: Dobro proučite slabe strane neprijateljskih baza i letjelica prije svake misije
LIJEVO: Uništavanjem neprijateljskih baza pojavljuju se energetske kugle, s kojima obnavljate štitove i gorivo, te dobivate nova oružja
DOLJE: U uvodu možete pogledati na koji način možete najlakše ostvariti pobjedu nad neprijateljskom rasom

2704 A.D.

Earth heads a council called the Alliance of Space-Faring Alien Races, or ASFAR. A treaty has been signed to insure peaceful conduct between species. Perimeter Defense Computers (PDCs) have been provided by Earth to protect each system.

Peace has reigned for seventy years.

On September 2nd, 2704, armadas from all the other member systems descended on the Earth, destroying crucial installations and killing millions of people.

You are an Earth pilot flying the TV-202, a fighter few can handle. You must take out the attacking alien forces at any cost--and find out what's behind it all--before the Earth falls to the onslaught.





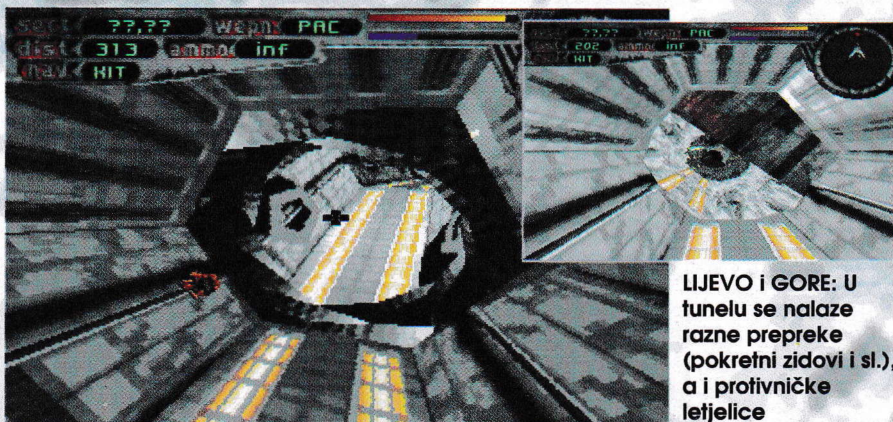
GORE: Na početku unesite svoje ime, call sign i započnite misiju
DESNO: Prije uništavanja svemirskih baza budite sigurni da ste eliminirali većinu protivničkih letjelica kako ne biste prijevremeno završili misiju, mrtvi!
DESNO-DOLJE: Nakon uništavanja glavne baze obratite pozornost na skriveni tunel koji morate proći da bi završili misiju

Ako uživate u malim prevarama, objavljujemo i neke Cheatove:

Trigods: postajete neranjivi.
Trishld: zaštitni oklop se postavlja na najveću vrijednost.
Trinext: prebacuje igrača na sljedeći nivo.
Trihovr: aktiviranje leteće podloge (Hover pad)
Maniacs: aktivira stražnji pogon.
Triburn: letite brže od uobičajenog pogona.
Trframe: uključuje prikaz brzine freimova.
3drealm: uključuje dimni mod.
Trifirx uključuje niz korisnosti gdje se x zamjenjuje brojem od 0 do 9.
0: neranjivost;
1: P.A.C. oružje,
2: ION oružje,
3: R.T.L. oružje,
4: M.A.M, i
8: za aktiviranje mlaznice (stražnji pogon).
Registrirane verzije imaju dodatno kao
5: S.A.D.oružje,
6: kao S.W.T. i
7: D.A.M. (čini vas trenutno nevidljivim).

razini igra zahtijeva od vas više od pucanja. Onaj tko jednostavno ne vlada komandama nema nikakve šanse protiv nadmoćnijeg neprijatelja. Grafika Terminal Velocity pod VGA je vrlo brza, unatoč mnogim teksturama i 3D ukrasima. Kada je neki objekt pod paljbom, ne vide se samo bitmap eksplozije, već i otkinuti komadići letjelice koji lete zrakom. Ako neku letjelicu pogodite bočno, ona će se zapaliti i goreći padati prema tlu gdje će eksplodirati. Bogatstvo detalja možete mijenjati kako biste postigli veću brzinu na vašem sustavu. Ispod DX2-66 detalje morate isključiti jer je u suprotnom igra Terminal Velocity izluđujuće spora. Kad ovu igru uspoređujemo sa sličnim akcionim simulacijama, dvije igre moramo spomenuti: Retribution i Descent. Dok je Gremlinov Retribution bio osuđen na neuspjeh i prije izlaska na tržište, sa Descentom je bilo nešto drugačije. Naime, Interplay ga je najavio kao igru koja je pokopala Doom; apsolutnim vladarom 3D prostora. Problem u Descentu je što imamo milijun uskih hodnika u kojim ne možemo osjetiti stvarne brzinske mogućnosti svoje letjelice. Terminal Velocity je igra koja po brojnim elementima nadilazi prethodne igre. Kad jednom pritisnete ALT tipku te osjetite Afterburn i ogromnom brzinom probijanje kroz izvrsno prikazane zamagljene planinske vrhove, tek tada ćete osjetiti što znači gospodariti 3D prostorom te opravdani naziv igre - kobna brzina. Vjerujem da je će izlazak ove odlične akcione simulacije obradovati mnoge, jer je pored CD verzije izlazi i disketna verzija u istoj kvaliteti a nimalo začuđujuća je i shareware verzija, čime i dalje Apogee ostaje vladarom shareware tržišta.

Goran Obrč



LIJEVO i GORE: U tunelu se nalaze razne prepreke (pokretni zidovi i sl.), a i protivničke letjelice

TERMINAL VELOCITY

Apogee

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	77%
Grafika	72%
Igrivost	81%
Ideja	69%

UKUPNO 76%
Igrano na:
PC486/80, 8 MB, 5 HD

Super Street Fighter II Turbo™

Ulične tuče II

Novi ogranak (prevelike) porodice Street Fightera je stigao. Dobrodošli u SSF2Turbo.

Uzmemo li u obzir da je Capcomov dragulj pod imenom Street Fighter 2 postao prava pošast, ova jedinstvena vrsta digitalnog nasilja će vjerojatno obećati nezaboravan provod mlataranja po vašem bližnjem, a da mu ne razbijete arkadu ili napravite frakturu lubanje.

Kao tvrtka, Capcom se uglavnom iskazao na standardiziranim konzolama izdajući podosta uspješne igre koje su recimo, tražile od vas da ugavnom skačete i izbjegavate horde sprajtova koje su od malog junaka (vas) željele napraviti hrpu razbacanih piksela. No, projekt pod imenom Street Figter 2 donio je Capcomu svjetsku slavu i hrpu novca. Sam koncept te borilačke igre je bio u tome da sa jednim od osam likova prebijete drugih sedam, postanete apsolutnim šampionom i ...... ovaj, to je uglavnom to. Da bi se prikrila jednostavnost, unesene su stranice i stranice karakteristika likova kojih, hvala Bogu, ima sasvim dovoljno. No, neki od nas se vjerojatno pitaju u što je Street Figteru 2 donjelo toliku slavu? Pa, dok smo kod toga, imajmo na umu da ga možemo naći na šalicama, majicama, posterima, sličicama za albume, u obliku figurica i mnogih drugih tričarija koje život čine zabavnijim. Nego, vratimo se na pitanje. Street Fihter 2 je sam po sebi bio poseban po svojoj draži, grafici i što je najvažnije, po igrivosti. Ovaj posljednji, najvažniji detalj je istinski pospješiolj sveukupnog dojma prosječnog igrača koji želi interesantnu igru. Naime, osam likova, sa specifičnim osobinama, posebnim udarcima i prednostima/ zaostacima davalo je igraču osjećaj različitosti svakog puta kada je zaigrao sa drugim borcem. Uspjeh Street Figtera 2 bio je nevjerojatan, tako da su ubrzo počeli izlaziti njegovi nastavci koji su u pricipu bili nešto poput data diskova sa dodatnim likovima ,detaljima i opcijama. Pod imenima Super Street Fighter 2, Street Fighter 2 Turbo i napokon Super Street Fighter 2 Turbo, (nazovimo ih tako) hibridi imali su sve veći uspjeh na tržištu i na top listama. No, ma kakve promjene bile, na kraju se uvijek mogao uočiti prepoznatljiv koncept mlataranja protivnika dok ovome energija (life bar) ne padne na nulu i samim time ne odleti na tlo. Mega-uspjeh Street Fightera 2 je dao ideju programerima iz Capcoma da naprave konverziju za PC. Od mnogo pokušaja izvođenja gore navedene ideje, jedina PC verzija koja je do danas uspjela dobiti relativno sličan sjaj kao original, jest Gametekova. Pod imenom Super Street Fighter 2 Turbo, najnovija karika poznatog hibrida je (vjerovali ili ne) nešto zaista vrijedno pažnje, za razliku od ostalih pedesetak koji su imali najbolju funkciju kad ste ih brisali sa diska. Neigrivost, zatim nesavršenstvo grafike, animacije i igrivosti otjerali su svakog igrača željnog donekle pristojne izvedbe borilačkog megahita za kućna računala. No, za razliku od njih SSF2T je dokazao da još postoji nada za PC kao računalo na kojem se mogu igrati pristojno urađene borilačke igre.

ZAŠTO DA?
Pošto je igrivost glavni element SSF2T-a, imajmo na umu da će ova igra biti hit, te je vrijedna pažnje. Također je sigurno da će vas dosta dugo zadržati uz kompjuter.

ZAŠTO NE?
Ova igra je DOBRA, ali nije SAVRŠENA. Naime, sve osim igrivosti u igri je dosta površno urađeno, tako da prvi dojam vjerojatno neće biti baš sjajan.

Možete izabrati neki od 16 likova od kojih su 4 nova. To su CAMMY, DEE JAY, FEI LONG i T. HAWK.





CAMMY Vs. KEN

Jedan od novih likova u igri je Cammy. Njezini udarci se uglavnom zasnivaju na šminkerskim prebacivanjima protivnika (poput ovog). Njezin glavni adut je bliska borba, u kojoj može neprijatelju načiniti mnogo štete.

IZGLED & IGRIVOST

Za početak, grafika u igri je sasvim pristojno urađena. Likovi su maštovito smišljeni, dok im pokreti izgledaju prirodniji nego u prošloj verziji. Sami udarci su glatko animirani, ali prilično teški za izvođenje, tako da se većina vremena provodi uvježbavajući ih. Ta pojedinost se može dokazati vrlo nepovoljnom ako igrač nije vješt u koordinaciji prstiju pri izvođenju tražene kombinacije. Razlog toga problema je u tome što je SSF2T u prvom planu smišljen da se igra pomoću posebnog game pad-a sa šest gumbiju na kojem je uvelike lakše izvesti traženi udarac, dok je na tastaturi sve to neopisivo teže. No, uz malo (više) vježbe, igrač će bez problema izvoditi i teže poteze. Ako pogledamo arsenal udaraca, lako ćemo zapaziti veliku mogućnost izbora. Šest klasičnih, koje možete u kombinaciji sa smjerom mijenjati, te tri posebna plus jedan specijalan potez daju igraču veliku slobodu taktičke borbe. Uz same udarce, dodani su i mnogi pospješitelji igrivosti. Sva ta poboljšanja smještena su unutar same borbe. Na primjer, kada Blanka zgrabi protivnika, igrač mora uzastopno tipkati traženi udarac da bi ovaj zagrizao žrtvinu glavu. Isto tako, kada vas netko prebaci, možete se ponavljanjem poteza bacanja dočekati na noge. Najzanimljivija novost u Super Street Fighter-u 2 Turbo je takozvani super-udarac (super power move) kojeg izvodite tako da se borite isključivo specijalnim udarcima, čime vam se na dnu ekrana puni tzv. super bar (nešto slično life bar-u) koji kad se napuni dopušta izvođenja



FEI LONG Vs. VEGA

Najzanimljivija novina u SSF2 Turbo je tzv. Super Move. Sam po sebi S.M. je složeni udarac koji u svim slučajevima radi veliku štetu protivniku. Jedini problem su jako složene kombinacije na tastaturi/joysticku koji su u većini slučajeva teško izvedivi.

gore navedenog pokreta. Sami likovi u SSF2T su ljepše animirani nego u prijašnjim verzijama, ukupno ih ima šesnaest, od kojih je dvanaest poznatih, dok su ostala četiri novi. Novaljije su Cammy, Dee Jay ,T. Hawk i Fei Long. CAMMY je mlada djevojka koja je uslijed nesreće doživjela amneziju. Trenutno se nalazi u Velikoj Britaniji gdje radi kao specijalan agent. Pošto je istrenirana za borbu prsa o prsa, odlazi na borbe namjeravajući da od Bisona (glavnog negativca u svim dosadašnjim Street Fighterima) otkrije svoj stvarni identitet, jer zna da on nešto krije. DEE JAY je umišljeni raggae-mucho-tip koji namjerava prije svoje svjetske turneje dokazati da njegova snaga i vještina nisu samo u glazbi. Kako bi to potvrdio, odlazi na turnir sa sarkastičnim osmjehom na licu, razmišljajući kako će izgledati ona njegovih protivnika kada ih preuredi. T. HAWK je gorostas staro-američkog image-a, koji je sa svojom indijanskom braćom otjeran sa rodnog tla. Kako je saznao da M. Bison stoji iza toga, sa očima punim bjesa odlazi po svog neprijatelja da ga nauči pameti i osveti svoj narod. FEI LONG je bivša zvijezda visoko- budžetnih karate/kung-fu filmova (ima li takvih?) koja u sebi traži višu svijest i ravnotežu između uma i tijela. Njegova sudbina zapisana na papirusu njegove obiteljske loze govori mu da mora proći veliku bitku



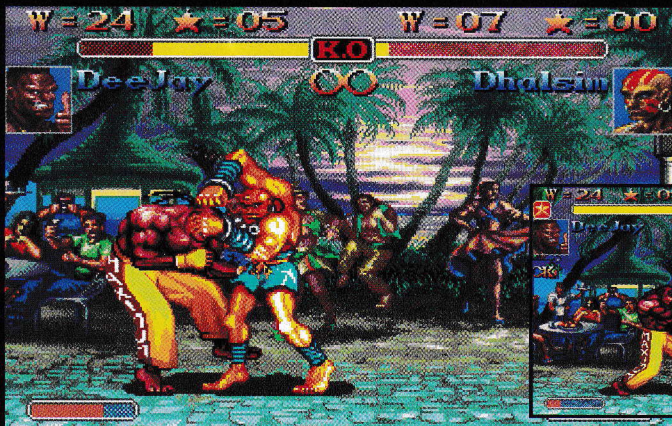


da bi postigao svoje ciljeve. Saznavši za turnir, odlazi u njega tražeći savršenstvo. No, iako je velik broj likova i novina prisutan, jedna od njih je u neku ruku i velik zaostatak. Naime, u Super Street Fighter-u 2 Turbo pri izboru likova postoji opcija u kojoj igrač dobija mogućnost izbora boje (!?) svog lika. Problem u tome jest što se kod većine boraca ne može izabrati njihov originalan izgled, što će vjerojatno zasmetati mnogim ljubiteljima ove igre.

UKUPNO...

Super Street Fighter 2 Turbo je vrlo dobra borilačka igra koja, iako nije niti približna sjaju originala zasigurno najbolja koja je izašla na kućnim računalima. Igrivost, grafika i animacija su izuzetno dobro urađene, tako da će SSF2T zadržati uz ekran svakoga ljubitelja borilačkoh igara.

Damir Rukavina



DALSHIM Vs. DEE JAY

Bivši muzičar Dee Jay je jedan od novih likova u SSF2 Turbo

SSF2 Turbo

Gametek

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- ✓ SEGA MEGA DRIVE II
- ✓ NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	72%
Grafika	78%
Igrivost	91%
Ideja	49%

UKUPNO 79%

Igrano na:
PC486, 8 MB, 8 HDD

MONKEY ISLAND 2

Zasigurno nema ljubitelja avantura koji nije čuo za Lucas Arts i njegovu legendarnu igru THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND, koja je okrenula novu stranicu kompjuterskih avantura. 1991. isti taj Lucas Arts napravio je još poznatiju avanturu, nastavak prethodne, THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND 2 - Le Chuck Revenge. Iako je to bilo davno, mnoge tajne traženja blaga Big Whoop još su uvijek neotkrivene. Za sve avanturiste, koji su je igrali ili je igraju, donosimo potpuno rješenje.

NAPOMENA: Rješenje vrijedi samo za lakšu verziju Monkey Islanda 2, ali i kao pripomoć za težu verziju.

Igra je podijeljena na četiri dijela. Cilj je isti kao i u prvom dijelu - pronaći blago Big Whoop-a. Igru započinjete na Scabb Islandu gdje prepričavate gusarima kako ste, uz mnoštvo zapleta, uspjeli uništiti svog neprijatelja Le Chucka. No, jeste li ste ga zaista uništili?

I DIO - THE LARGO EMBARGO

Pokupite lopatu na ulazu u grad (pick up sign). Uđite u grad koji je na lijevoj strani mosta (na desnoj je otok). Sresť ćete Larga koji će vam oduzeti sav novac koji posjedujete. Krenite do kraja ulice. Dođite do gusara koji spavaju. Popričajte s njima, a oni će vam dati novac da im kod postolara kupite tekućinu za poliranje drva (wood polish). Krenite do kartografa i uzmite list papira (pick up a pile of paper). Otiđite na brod na kojem se nalazi bar i uđite kroz prozor. Ulazite u kuhinju. Pokupite nož i izađite kroz prozor. Uđite u bar i pričajte s barmenom. Pričajte o poslu i naručite grog. U bar će ući i Largo, naručiti svoje piće i kada ga popije, ljunut će na zid i otići iz bara. Pokupite njegovu pljuvačku papirom. Prihvatite barmenovu poslovnu ponudu da postanete kuhar. Izađite kroz prozor i dođite do postolara. Razgovarajte s njim i kupite tekućinu za poliranje. Uzmite od njega čekić i čavle i izađite. Uđite u hotel i nožem prerežite uže kojim je vezan aligator. Aligator će pobjeći a za njim i recepcionar. Uđite kroz lijeva vrata. S kreveta pokupite čistu košulju a s ormarića periku s lutkine glave. Ući će Largo i istjerati vas iz prostorije. Izađite iz grada na otok i otiđite u močvaru (kliknite na SWAMP). Uđite u sanduk (walk to coffin) i odveslajte udesno do kraja močvare. Uđite u lubanju. Uđite u vračarinu sobu s desne strane. Pričajte s njom a ona će vam reći da Larga možete otjerati samo pomoću voodoo lutke. Pitajte što vam sve treba za izradu lutke i ona će vam dati popis sastojaka koje trebate sakupiti. Treba vam nešto s glave, životna tekućina, djelić mrtvog člana obitelji i djelić odjeće. Nedostaje vam još samo dio mrtvaca. Izađite iz močvare i otiđite do groblja (cemetery). Hodajte do grobova (walk to graves), iskopajte lopatom rupu i naći ćete kost. Sada, kada imate sve dijelove za lutku, odnesite ih vračari a ona će vam dati voodoo lutku i gumbašnice. Uđite u grad i otiđite u Largovu hotelsku sobu. Dok vam on govori da izađete, upotrijebite gumbašnice na voodoo lutki. Ubodite ga nekoliko puta na osjetljivo mjesto i recite mu da ode iz grada. Sljedeći se prizor odvija kod vračare koja će vam objasniti da Big Whoop nije samo blago, već i propusnica za novi svijet. Dat će vam i knjigu u kojoj piše kako su četiri gusara tražila blago Big Whoop i međusobno podijelila mapu. Izađite iz močvare i krenite na poluotok. Uđite u kuću-brod (walk to house-boat). Razgovarajte s kapetanom i recite mu kako biste željeli unajmiti brod. Dobit ćete ga za 20 zlatnika. Tu završava prvi dio, no najzanimljiviji dio priče tek počinje.

II DIO- FOUR MAP PIECES

Nalazite se na kapetanovom brodu. Pokupite vrećicu na kojoj je nacrtana papiga (pick up parrot chow). Uđite u brod i pitajte kapetana gdje da krenete. On će vam pokazati mapu na kojoj su nacrtana tri otoka: Scabb, Booty i Phatt. Kliknite mišem na željeni otok. Prvo otiđite na Phatt. Na ulazu u otok dočekat će vas gradonačelnikov stražar, koji će vas nakon razgovora strpati u zatvor, a ključ od ćelije dati psu Waltu. Otvorite krevet i pokupite štap. Upotrijebite štap na kosti od mrtvaca (use stick with bone). Pokupite kost i bacite je Waltu (use bone with Walt). Walt će doći do rešetke, vi ćete mu baciti kost a on će odlazeći po kost ispustiti ključ. Pokupite ključ i otvorite vrata (use small key with cell door). Izađite iz ćelije i dođite do ormara. Pokupite vrećicu u kojoj se nalaze vaše stvari, otvorite je i ponovo ćete imati sve stvari koje ste imali i prije. Izađite iz zatvora i prošećite do početka otoka (tamo gdje se nalazi brod). Uđite u knjižnicu i upitajte ženu možete li posuditi knjigu. Ona će vas upitati imate li iskaznicu. Dajte joj svoje podatke (po želji) i dobit ćete iskaznicu. Izađite iz knjižnice i uđite u prolaz između knjižnice i stepenica. Razgovarajte s trgovcem i recite mu da želite zavrtiti kolo. Platite mu zlatnikom i izaberite broj za koji mislite da će biti izvučen. Ovdje nije potrebna nikakva sreća jer bez obzira na odabrani broj dobivate željeni broj. Ponovite to tri puta kako biste dobili pozivnicu, novac i karte za cirkus. Izađite iz prolaza i krenite uz obalu do kraja puteljka (walk to path). Krenite do vodopada (kliknite mišem na waterfall). Prođite kroz rupu između stijena. Krenite skroz ulijevo kroz hodnik i dođite na plažu. Popnite se do kućice, otvorite vrata i uđite. Otvorite vrata na podu. Kada padnete, otmite mapu gusaru iz ruke (pick up map piece). Sada imate prvi dio mape. Izađite kroz rupu s lijeve strane. Prođite prolazom kojim ste došli na plažu (walk to cave). Nastavite udesno dok ne stignete do

vodopada. Vratite se na brod i otplovite na Booty Island. Kada stignete na otok, otvorite vrata na kućici s lijeve strane i uđite unutra. Dođite do trgovca i kupite drugi dio mape (pick up map piece). Možete kupiti pilu, drvenu nogu, rock & roll kolekciju ploča, drveni kotač, rog, gusarsku kapu i pero za pisanje. Zatim uđite u trgovinu s kostima (walk to costim shop). Pozivnicu dajte prodavaču, a on će vam dati kostim za maskenbal. Pokupite haljinu (vaš kostim) i izađite. Otiđite desno do prodavača ljesova. Otvorite vrata i uđite. Pričajte s trgovcem i recite mu da trebate lijes. On će vam ga pokazati i ući u njega. Brzo ga zatvorite i pribijte čavlima (use hammer with coffin). Dođite do blagajne i sa zida pokupite ključ. Izađite iz trgovine i otiđite na otok (walk to path). KRENITE do vile (klik na mansion). Zaustavit će vas stražar prerušen u Le Chucka i pitati kuda idete. Recite mu da idete na gradonačelnikovu zabavu. Pokažite mu pozivnicu, obucite svoj kostim i krenite prema vili. Nastavite do kuće preko drva (desno). Otvorite vrata i uđite. Na zidu iznad kamina (u okviru za slike) nalazi se treći dio mape. Uzmite ju i izađite iz sobe. Dok budete odlazili vrtlar će upozoriti Elaine na vašu prisutnost. Dok se s njom svađate zbog raskida zaruka, Elaine će vam kroz prozor baciti dio mape. Izađite iz kuće i pokupite mapu koja je pala ispred psa. Ako je nema, razgovarajte ponovno s Elaine. Kada se domognete i trećeg dijela mape, vratite se istim putem do broda i otplovite na Scabb Island. Otiđite na groblje i otvorite kriptu (use crypt key with crypt). Uđite, otvorite lijes koji se nalazi ispred stepenica i pokupite mapu koja se nalazi u njemu. Sada imate sva četiri dijela mape. Vratite se u grad i otiđite do kartografa Wallya. Razgovarajte s njim, dajte mu dio mape a on će vam od vaša četiri dijela napraviti cijelu mapu. Izađite i otiđite do vračare. Razgovarajte s njom a ona će vam dati vrećicu. Otvorite je i dobit ćete šibice i ljubavnu bombu. Izađite, vratite se do početka močvare i vidjet ćete sanduk naslovljen na Le Chucka. Otvorite ga i uđite unutra.

III DIO- LE CHUCK'S FORTRESS

Nalazite se u Le Chuckovoj tvrđavi. Krenite puteljkom udesno sve dok ne dođete do vrata. Popnite se stepenicama i stanite pred vrata na kojima se nalaze razni putokazi i strelice. Lijevo se u ćeliji nalazi Wally koji će vam reći da otiđete po ključ kako biste ga oslobodili. Vratite se do vrata sa strelicama i krenite desno (ispred vrata). Otiđite desno dok ne dođete do ćelije u kojoj je Wally. Razgovarajte s njim a on će vam otkriti kako je dospio u ćeliju. Upitajte ga gdje je mapa. Reći će vam da odete po ključ. Vratite se do vrata sa strelicama i krenite desno iza njih sve dok ne dođete do ogromnih vratiju. Otvorite ih (open hoge door) i uđite unutra. Na zidu se nalazi ogromni ključ. Pokupite ga, no kada ga budete htjeli uzeti na vas će se srušiti kavez. Doći će Le Chuck i pozvati Larga. Stavit će vas na spravu za mučenje zajedno s Wallyem. Kada vam opišu kako sprava radi i kada odu, popričajte s Wallyem i upitajte ga ima li kakvu spasonosnu ideju. On će reći da će i vas i sebe pokušati osloboditi, ali vi morate zažmiriti. Poslušajte ga, zažmirite i sljedeće mjesto gdje ćete se naći bit će neka mračna prostorija. Upalite šibicu i ona će vam ispasti iz ruke izravno na dinamit koji će eksplodirati. Vidjet ćete kako letite Oceanom dok se za vama ruši Le Chuckova tvrđava.

IV DIO- DINKY ISLAND

Nekoliko sati kasnije sletjet ćete na Dinky Island. Pokupite polugu koja se nalazi na plaži između papige i nekakve mašine (pick up crowbar). Otvorite bačvu koja se nalazi ispod papige i pokupite iz nje tri krekera. Dajte jedan po jedan kreker papigi a ona će vam otkriti kako ćete doći do zakopanog blaga. Kroz rupu uđite u džunglu. Krenite desnim puteljkom. Doći ćete do sanduka zavezanog užetom. Pokupite ga i polugom otvorite sanduk. Uzmite iz sanduka dinamit i krenite središnjim puteljkom udesno. Nastavite do dinosaurusa pa zatim gore do delfina. Otiđite do hrpe kamenja a zatim skrenite udesno. Doći ćete do znaka X. Kopajte lopatom na tom mjestu (use shovel on Big X) i za nekoliko ćete sati doći do betona. Upalite šibicom dinamit (use matchies with dynamite) i bacite ga u rupu. Odjeknut će eksplozija koju će čuti čak i Elaine u svojoj sobi. Uvjerena da tražite blago njenog djeda, ona odlučuje krenuti za vama. Nalazite se na labavom kamenu. Upotrijebite uže s polugom i bacite ga na žice koje vire iz armiranog betona. Objesit ćete se o uže, primiti kovčeg i obje će stijene pasti. Visit ćete tako tri dana, sve dok ne dođe Elaine i dok joj ne ispričate kako ste se tu našli. Ponudit će vam pomoć no, baš u tom trenutku puca uže i vi ćete s kovčegom u ruci pasti u rupu. Nalazite se u mraku. Pronađite prekidač za svjetlo i upalite ga. Pred vama se nalazi Le Chuck koji vam priopćava da vam je brat(!). Kaže vam da ima iznenađenje za vas(!!); vašu voodoo lutkicu. Počinje vas mučiti a cilj mu je da vas prebaci u novu dimenziju boli. No, nešto je pošlo krivo i vi ste se umjesto u drugoj dimenziji, našli u drugoj prostoriji. Sada morate biti brzi jer će se Le Chuck stalno pojavljivati i seliti vas iz prostorije u prostoriju. Uđite u posljednju prostoriju na desnoj strani i prođite kroz vrata u zidu. Ušli ste u bolnicu u kojoj se nalaze vaši mrtvi roditelji. Uzmite tatinu lubanju (pick up Dad's remains), dođite do kante za smeće i otvorite ju. Pokupite iz nje rukavice. Otvorite stol na kojemu se nalazi lampa, pokupite iz ladice injekciju i izađite iz bolnice. Otiđite u prostoriju u kojoj se nalaze kutije. Otvorite one u kojima se nalaze baloni, lutke i pivo. Uzmite jednu lutku, balon i jednu bocu pive. Izađite iz te prostorije i uđite u sljedeću u kojoj se nalazi pokvareni automat za grog. Povucite polugu za vraćanje novca (use coin return) i čekajte da dođe Le Chuck. Kada dođe, vidjet će novčić i sagnuti se da ga uzme, a vi mu tada uzmite donje rublje (pick up underwaer). Kada vas Le Chuck prebaci u drugu sobu, vratite se u sobu s automatom za grog. Tu se nalazi boca helija. Napunite obje rukavice i balon s helijem (use surgical glove with helium tank). Otiđite do dizala i otvorite vrata (use call button). Uđite u dizalo i kada stigne Le Chuck povucite polugu za dizanje i spuštanje dizala (use lever). Vrata će se zatvoriti i dok se spuštate povucite Le Chuckovu bradu. Kad se vrata otvore, pokupite bradu i vratite se gore. Sada još samo morate doći do njegove tekućine i imate sve sastojke za voodoo lutku. Stanite uza zid i dajte mu maramicu. On će obrisati nos i vratiti vam ju. Stavite je u vreću koju vam je dala vračara a u kojoj su se prije nalazile šibice i ljubavna bomba. U vreću stavite očevu lubanju, Le Chuckovo donje rublje, bradu i lutku. Sada, kada imate voodoo lutku, stanite kraj zida i kada Le Chuck dođe upotrijebite lutkicu s injekcijom. Nakon što ga malo izmučite (slomite nogu i ruku koju će odnijeti pas) Le Chuck će vas zamoliti da mu skinete masku. Ovdje igra završava a na vam je samo da otkrijete tko je pravi Le Chuck, zašto vas toliko mrzi i što je zapravo BIG WHOOP!

Emil Marmelić



Opasne bube

Battle bugs je igra koju svatko može igrati. Svojom zanimljivošću i duhovitom animacijom privlači sve naraštaje, a rađena je prema stvarnim događajima. Bit igre je pobijediti neprijatelje (lukavstvom?) ili osvojiti što više hrane. To je još jedna u nizu Sierrinih uspješnih igra (Space Quest, Incredible Machine, Larry) samo što su glavni likovi kukci. Kroz igru ćete u osvajanja voditi mrave, komarce, bogomoljke, žohare, skakavce i mnoge druge životinjice. Grafika i zvuk su odlični čak i na PC speakeru, a način upravljanja jednostavan; mišem kliknete na bubu i odaberete opciju. Ponekad će vam kukci biti naoružani bombama i petardama, koje su najkorisnije u obrani, a zgodne su i rakete kojima možete gađati bube u letu. Još je jedna pojedinost kojom se ova igra ističe: ne trebate više sto puta prelaziti istu stazu, već nakon trećeg neuspjelog pokušaja možete ići na slijedeći nivo. Na donjem dijelu ekrana imate prozorčić s opcijama, SAVE, LOAD, OFFICE i možete gledati INFO bube koju koristite, tako da se u ovoj igrici možete odlično snalaziti. Ne smiju se zaboraviti ni odlikovanja koja dobivate nakon određenih, dobro završenih misija, a to su najčešće one u kojima porazite brojniju protivničku vojsku.

Igra nije previše zahtjevna tako da se može igrati na 386-icama uz 2MB RAMA.

Miloš Vlaisavljević





Bijesne šape

Nakon SSF2T, Mortala, Shadow Fightera i još 1000... sličnih borbi mačo nabildanih frajera i turbo žena, pojavila se i borba pobješnjelih zvijeri.

U svijetu konzolica, konzola i super konzola od samih početaka njihovog razvoja tu je bio i GAMETEK, kompjuterašima donedavno potpuno nepoznata softwareska kuća. Prije oko godinu dana, Gametek je počeo otkupljivati igre za kućna računala, a sada radi i konverzije svojih konzolnih igara za PC i prijateljicu. Brutal: Paws of Fury je jedan od njihovih najboljih proizvoda, sada napravljen i za PC kompatibilna računala a tu je i najava da stiže verzija i za prijateljicu.



Na jednom od indijskih otočića (što li ovdje radi dvorac) odvija se turnir. Igrač prvo dolazi na plažu gdje se mora boriti sa Kung Fu Bunnyem, da bi mogao napredovati dalje.

O igri osobno...

Svećenik Dali Llama je pozvao sve najbolje borce na borbu za "nebeski pojas" (Belt of Heaven). Na turnir u drevnu Indiju stigle su životinje -ratnici iz cijeloga svijeta. Ukratko tako počinje priča ove nove igre iz Gameteka. O čemu se u stvari radi možete vidjeti i sami (pogledajte slike). Našlo se dvanaest ratnika koji



su, glavom i bradom, svi redom ŽIVOTINJE!!! Kao u svakoj šori, riječi su suvišne, slijedi makljaža. Nakon što uđete u igru i isprobate lijepu paletu udaraca, primjetit ćete da se sa iskustvom stiču i nove osobine tj. dodatni udarci. Nakon svakog meča možete odgledati i analizirati svoju borbu na reprizi borbe (replay). Momci iz Gameteka su mislili i na usamljene osobe, pa su tako dodali i opciju za igru preko modema, a tu je i mogućnost turnira sa osam igrača.

Ruku na srce.

Ovo je jedna od boljih tabačina u psljednje vrijeme. Sa grafičke strane igra je lijepo urađena, ali se ne može usporediti sa MK2 ili SSF2T s toga što se radi o karikaturama

PSYCHO KITTY
Potomak vrhova svijeta Tibeta. Pobunio se protiv učenja svećenika.






IVAN THE BEAR
Bivši sovjetski komandos. Stručnjak u bliskoj borbi..

PRINCE LEON
Na turnir je došao da spere uvredu koju mu je nanio Cheetah i Kendo.






CHANG POE
Stariji i od samih zvijezda. Bori se za sklad i harmoniju svemira.

DALI LLAMA
Najveći živući smrtnik. Sazvao je turnir.






RHEI RAT
Najbolji Thai Boxer na svijetu. Prezire sve ostale sudionike.

KENDO KOYOT
Učenik Tai Cheetaha. Želi se obogatiti kroz borbu.






KARATE CROC
Dosada ga je natjerala na sudjelovanje u turniru.

FOXY ROXY
Tajni agent U.N.-a. Upućena u tajne indijske borilačke vještine






PHANTA
Ne vjeruje u dobro i zlo nego samo u moć.

TAI CHEETAH
Godinama razvija svoj stil borbe. Najbolji mu je učenik Kendo Coyote.






KUNG FU BUNNY
Proveo je 15 g. studirajući umjetnost tučnjave u hramu.

Hack HELP:

Da bi smo vam olakšali odlučujuću bitku, odlučili smo se da vam malkice pomognemo sitnim trikovima iz igra.

Kako je ovo prva tučnjava u kojoj u toku igre možete obnavljati energiju odlučili smo vam pokazati kako. Nakon što u glavnom izborniku odaberete tipke za udarce, poslužite se tokom igre sa tipkama za Low Punch i Medium Punch ili Low Kick i Medium Kick, tako da ih stisnete odjednom. Vaš lik će se početi rukama hladiti čime će si ujedno i povećavati energiju. Pazite da ovo ne izvodite preblizu protivniku, jer on neće nimlo oklijevati da vas u tom za vas nezgodnom trenutku, udari, čime vam može odnijeti i više energije nego što ste ju vratili hlađenjem.

životinja. Glazba i SFX su sasvim druga stvar. Nemarno urađena i monotona podloga nakon nekog vremena dovodi vas u napast da isključite zvuk, dok se kod SFXa sve životinje jednako glasaju. Komande su vrlo slično izvedene kao na konzolama, udarci kick & punch izvode se sa šest tipki, dok nam za ostale osnovne kretnje služe četri tipke na tipkovnici, koje možete odabrati prije borbe. Možda će vas razočarati što u igri nema ni kapi krvi, no to je sve nadoknađeno likovima koji su tako simpatično i smiješno nacrtani da će privući sve ljubitelje dobre zabave. Isprobali smo igru na 486dx4/100 i mislimo da je čak i prebrza, stoga usporite svoje mašine i uživajte u borbi.

Goran Obrč & Sivano Bucić

PAWS OF FURY
Gametek

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	59%
Grafika	78%
Igrivost	84%
Ideja	63%

UKUPNO 76%
Igrano na: PC486DX4/100, 20 MB, 3 HD

Utrke budućnosti, brze letjelice, rakete i laseri. Da li je budućnost počela?

SLIPSTREAM 5000

Leteće formule budućnosti

Da li ste ikada zamislili da će u budućnosti utrke formula biti zamijenjene utrkama letjelica naoružanih raketama i laserima koje jure preko šesto kilometara na sat kroz uske tunele i kanjone uz ludu pucnjavu. Ne? Dobro poznata softverska kuća Gremlin pozabavila se tom mogućnošću napravivši Slipstream 5000.

Ako ste ikad igrali Super Cars II, (također Gremlinov proizvod) primjetit ćete da je ideja manje - više ostala ista. Sve se svodi na to da se što bolje plasirate na utrci i da zaradite što više novaca, kupite dodatke i tako deset puta (koliko ima i staza). Na početku igre možete birati s koliko igrača želite igrati. Možete birati jednog ili dva igrača (igru preko modema, mreže ili odvojen ekran) - ovo zadnje je preporučljivo ukoliko ste pojednostavnili detalje ili ako imate brzo računalo. Također postoje opcije za učitavanje snimljene pozicije, pregled najboljih vozača i konfiguracija gdje možete podesiti težinu igre, kontrolu detalje u slučaju da imate sporije računalo itd. Izaberite opciju za jednog igrača i pojavit će se tri opcije: vježbanje, jedna utrka ili cijelo prvenstvo. Za početak je preporučljivo izvježati se pa zatim krenuti u pravo prvenstvo. Kada izaberete prvenstvo ponudit će vam se deset različitih letjelica. Kliknite na željenu letjelicu pa možete vidjeti tko ju vozi i njen 3D izgled u utrci. Nakon odabira slijedi ukjučivanje u Slipstream TV gdje ćete vidjeti mjesto održavanja utrke i izgled vožnja kroz stazu (to je preporučljivo pogledati jer ćete znati kojim je putem najbolje ići, gdje su oštre krivine idr. Kada je i to gotovo, slijedi kupovina opreme koja će vašu letjelicu učiniti moćnijom. Na raspolaganju su vam razne vrste raketa, motora, uređaji koji pospješuju nišanjenje, brže obnavljanje lasera itd. I sada slijedi ono najvažnije; sama utrka. Na početku prvenstva ste posljednji, ali kako prevenstvo napreduje tako vi osvajate i različita mjesta u utrci što znači i različita mjesta u sljedećoj utrci. Slijedi odbrojavanje i utrka počinje. Početak je najvažniji i tada započinje velika borba za pozicije. Tu palite laserom sve koji vam se isprijeće na putu. Inače, u lijevom donjem uglu je prikazana šteta motora, u desnom donjem uglu štete upravljača, u sredini snaga lasera, količina turbo uređaja i broj specijalnih oružja koje posjedujete. Samo jedno od tri navedana može biti prisutno a to mijenjate tipkom "S" ili tipkom koju sami odredite. U gornjem desnom uglu je vaša pozicija a u gornjem lijevom mapa na kojoj se vide neprijatelji i vaša pozicija u utrci. U svakoj utrci postoji i nekakav uređaj kroz koji (ako prođete) obnavlja svu vašu štetu. Osim toga, posebnost su i male letjelice koje prilikom pogotka za sobom ostavljaju specijale.

ZAŠTO DA......
Mogućnost igranja s dva igrača, lijepa grafika, mogućnost podešavanja brzine igre prema snazi vašeg računala, vrlo brze letjelice i zanimljiv okoliš.
ZAŠTO NE......
Loše razrađena kupnja dijelova, malo zvukova i glazbe.



Međunarodna satelitska TV mreža vam predstavlja utrku.

Specijali su:

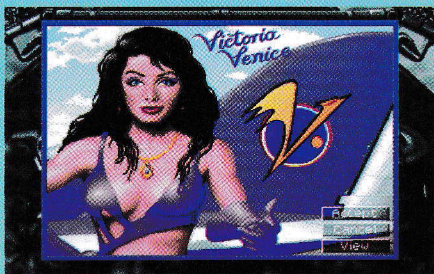
1. Plavi krug sa upravljačem - obnavlja svu štetu na upravljaču
2. Crveni krug sa upravljačem - na trenutak vam je šteta upravljača na maksimumu i ne možete upravljati letjelicom
3. Plavi krug s motorom - obnavlja svu štetu na motoru
4. Boost - iznenadno povećanje brzine
5. Turbo - isto kao i boost samo vi možete odabrati trenutak kada ga želite iskoristiti (nije preporučljivo u oštrim krivinama
6. Znak dolara - novih sto dolara u vašoj blagajni

Na svakoj utrci često se pojavljuje mogućnost biranja tunela. Obično su teži kraći tuneli dok su oni duži jednostavniji tako da tu često može doći do promjene pozicije. Bez obzira na kojem ste mjestu završili, krećete na sljedeću stazu. Bolja pozicija donosi i bodove dok posljednja, na žalost, donosi jedno veliko ništa. Vozit ćete trku po Londonu, kanjonom Arizone, duž rijeke Amazone, u fjordovima Norveške... Ako ste ste sve detalje stavili na najviši nivo (što podrazumijeva brže





GORE-LIJEVO: Odaberite jedno od vozila i pripremite se za utrku
LIJEVO: Utrka u Amazoni je počela. Skupljajte poboljšanja tokom igre i gađajte protivničke letjelice kako bi ste ih usporili. Pazite da ne pokupite znak sa "naopačkim kontrolama".





SLIKA1: Victoria (Hm, Khm...) Venice vam predstavlja svoju letjelicu.
SLIKA2: Utrka u Londonu je počela. U ovoj utrci pripazite na uske hodnike i brze prolaze koji vas mogu dovesti do pobjede, ili možda poraza.

računalo) okolina će vrlo lijepo izgledati (Big Ben u Londonu, mostovi...) Igra će u početku biti zanimljiva, ali što duže igrate postajete bolji vozač a igra postaje dosadnija jer nećete imati konkurenciju. No zato postoji opcija za dva igrača gdje dobivate priliku sukobiti se s vašim prijateljima . Ako su vam dojadile formule ili ako želite neki novi način utrkivanja, ova igra će vam igra pružiti nekoliko tjedana uživanja.

Ivan Rubelj

SLIPSTREAM 5000
Gremlin

- A600, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	41%
Grafika	73%
Igrivost	54%
Ideja	59%

UKUPNO 62%
Igrano na:
PC486/40, 8 MB, 17 MB HDD



CYBERMAGE

Mračno buđenje

Ako ste se ikada zapitali kakav je osjećaj posjedovati zastrašujuće nadprirodne moći, sigurno će Vas zanimati nova Originova igra - CyberMage: Darklight Awakening. Spoj komike, zabave i posljednjih riječi kompjutorske tehnologije čini fascinantnu SF akcionu avanturu.

U nepredvidljivom svijetu CyberMage-a, igru započinjete u okrilju mračne i nasilničke Zemlje u budućnosti, gdje se pohlepne korporacije bore za potpunu kontrolu i prevlast nad zemljinim prirodnim bogatstvima. Među njima se počinje izdvajati jedna, koja osobitom bezobzirnošću preuzima kontrolu nad Zemljom te proizvodi novu tajanstvenu tehnologiju koja se neće moći zaustaviti. Vi nesvjesno postajete umiješani u taj eskalirajući sukob i to spašavajući moćnog industrijalca koji je također bio na spisku za smaknuće. Kao zaslugu za vaša herojska djela, on vam daje tajanstveni svemirski Darklight Gem, koja vam pruža nove moći i sposobnosti. Dok pokušavate ovladati novim moćima, počinjete se sukobljavati s neprijateljima kojima je naređeno da vas zaustave pod svaku cijenu. Vi, sve više svjesni svojih moći, ne dozvoljavate takvu mogućnost i to sve do konačnog obračuna sa zlim vladarom, NeCrom-om, jedinim koji, osim vas, posjeduje Darklight Gem.



CyberMage: Darklight Awakening sadržava visok nivo grafičke detaljnosti u okružju 21.stoljeća zemljine budućnosti. U igri istražujete podzemne labaratorije, gradove - tornjeve, prolazite kroz zadimljene močvare, napadate dobro naoružane neprijatelje, probijate se kroz 3D prašume i sve to u renderiranoj SVGA grafici i 3D perspektivi. Let u borbenim letjelicama, vožnja vozilima budućnosti, rješavanje slagalica i pregršt animacija najavljuju dobru igru, dinamiku i zabavu. Za pokretanje će vam s razlogom trebati 486DX2/50 računalo sa CD ROM-om i 8 MB RAM-a a Origin najavljuje igru za jesen kada ćemo objaviti njen cjelovit opis.

Goran Obrč





HACKER Manija

Dragi i štovani Hackeri i Hackerice, ova rubrika je namijenjena svima kojima je potrebna pomoć u igrama ali je također otvorena i za suradnju te stoga ukoliko znate kakve šifre, varalice, prevarilice i sl. slobodno ih pošaljite u redakciju.

DARK FORCES (PC)

Dok igrate, otipkajte:

LAIMLAME -neranjivost,
LAPOSTAL -maximalna oružja,
LAREDLITE -ubija neprijatelje,
LACDS -kompletna mapa sa svim detaljima,
LARANDY -ubrzava pucanje,
LAPOGO -isključuje zbrajanje težine,
LABUG -omogućava vam da se sagnete,
LADATA -daje vam koordinate,
LASKIP -preskačete nivoe.

Tu su i šifre za nivoe:

01. LASECBASE
02. LATALAY
03. LASEWERS
04. LATESTBASE
05. LADTENTION
06. LARAMSHED
07. LAROBOTICS
08. LANARSHADA
09. LAJABSHIP
10. LAIMPCITY
11. LAFULESTAT
12. LAEXECUTOR
13. LAARC

JET STRIKE (AMIGA)

Šifre za nivoe:

02. TDEJQNQL, 03. JHALMRQB,
04. RZWVUVCP, 05. VZQRUDOP,
06. HTETAPOJ, 07. NFYHOTAR,
08. RPSREBSX, 09. TREFCPMJ,
10. XYHJMVKX, 11. HHSFMBQX

MAGIC CARPET (PC)

Pauzirajt igru, pritisnite I, otipkajte RATTY. Stisnite RETURN.

Sada sa:

ALT+F1 -imate sve čarolije,
ALT+F2 -daje vam manu,
ALT+F3 -ubija sve igrače,
ALT+F4 -uništava sve dvorce,
ALT+F5 -uništava sve balone,
ALT+F6 -maximalna energija,
ALT+F7 -ubija sve kreature,
SHIFT+C -dolazite odmah na kraj nivoa.

Jedini problem sa ovim varalicama je taj da vam onemogućuje snimanje pozicije. Probajte na ovaj način preskočiti nivo:

otipkajte CARPET - LEVELx, gdje je x broj nivoa.

THE COOL CROC TWINS (AMIGA)

Šifre za nivoe:

01. TRIAX, 02. DREAM, 03. MUNGO,
04. JANKO, 05. HENRI, 06. DOORS,
07. FLOYD, 08. BRUNO, 09. MONEY,
10. HUMAN, 11. GIRLS

THEME PARK (PC)

Kao svoje ime upišite HORZA. Tada sa CTRL+C-dobijate novac, ALT+Z-odaberete bilo koju zabavnu mašinu, CTRL+Z-bilo koji dućan, SHIFT+Z-sagradite šta god želite.

BASE JUMPER (AMIGA)

Šifre za podnivoe:

SEU, PAC, BAT, HOP, MAD, OLD, FLY, TUT, NEW, RUN, END, BEU.

Šifre za nivoe:

WAR, BOM, NAB, ONE, TWO

Mala pomoć: na početnom ekranu otipkajte WIBBLE za neo-grničeno života ili FLIBBLE te tokom igre stisnite HELP i otipkajte WIN za kraj nivoa

BLACKTHORNE (PC).

Šifre:

01. FBWC 02. QP7R 03. WJTV
04. RRYB 05. ZS9P 06. XJSN
07. CGDM 08. TJ1F 09. GSG3
10. BMHS 11. Y4DJ 12. HCKD
13. NRLF 14. J6BZ 15. MJXG
16. K3CH

BUBBLE GUN (AMIGA)

Šifre za nivoe:

1-1 4908, 1-2 5260, 1-3 9935,
1-4 1733, 1-5 3088, 2-1 4341,
2-2 9267, 2-3 4056, 2-4 6377,
2-5 2670, 3-1 3964, 3-2 6480,
3-3 7691, 3-4 3051, 3-5 2068,
4-1 1594, 4-2 3930, 4-3 2185,
4-4 1379, 4-5 9223, 5-1 4350,
5-2 7186, 5-3 5538, 5-4 6699,
5-5 1826, 6-1 3300, 6-2 1629,
6-3 9795, 6-4 4116, 6-5 9250,
7-1 3621, 7-2 9003, 7-3 8013,
7-4 1587, 7-5 5193, 8-1 8993,
8-2 7495, 8-3 2589, 8-4 8030,
8-5 7948

MORTAL KOMBAT 2 (PC)

Na glavnom skrinu otipkajte AICULEDSSUL, stisnite F9 i dobit ćete meni s varalicama

MORTAL KOMBAT 2 (AMIGA)

U glavnom meniju otipkajte ZEDWEB (polagano) i dobit ćete meni s varalicama

SPEAR OF DESTINY (PC)

Startajte igru sa "SPEAR TEDLEVEL x" gdje je x broj nivoa (1-21)

LOLLYPOP (A1200)

Šifre:

02. DNR3FJ, 03. DM5L8X,
04. DDEKIP, 05. DTOT7U,
06. DSRV4V, 07. EOL3FO

DESCENT (PC)

Da bi vam igra bila lakša otipkajte sljedeće:

GABBAGABBAHEY- omogućuje cheat kodove,
SCOURGE-svo oružje i municija,
MITZI-svi ključevi,
RACERX-neranjivost,
GUILE-daje vam privremenu nevidljivost,
TWILIGHT-ojačava štit,
FARMERJOE-prebacuje vas na nivo na koji želite.

MARVIN'S ADVENTURE (A1200)

Šifre za nivoe:

HERT OF GLASS, BIG BANG SYSEX, DOING THE DO, ZERO PLUS ONE, SPIKKELS, MOTORCYCLE, SO ALIVE, TWIN PEAKS, FALLING, APHEX TWIN, ELASTICA, MAX GOLDT, OSTERWALD YEAH.

METAL MARINES (PC)

Šifre za nivoe:

02. HBBT 03. PCRC 04. NWIN 05. LSMD
06. CLST 07. JPTR 08. NBLR 09. PRSC
10. PHTN 11. TRNS 12. RNSN
13. ZDPC 14. FKDV 15. YSHM 16. CLPD
17.LNVV 18. JFMR 19. JCRY 20. KNLB

DRAGONS LAIR III (AMIGA)

Za vrijeme igre upišite GETMORDROCDIRK da bi vidjeli cijelu igru kao crtić

HOCUS POCUS (PC)

Šifre za pomoć u igri:

FEEL GOOD, BLAKE, BANANA, QUARK

EPIC (AMIGA)

Šifre za misije:

1.AURIGA, 2.CEPHEUS, 3.APUSA,
4.MUSCA, 5.PYXIS, 6.CETUS,
7.FORNAN, 8.CRELUM, 9.CORVUS

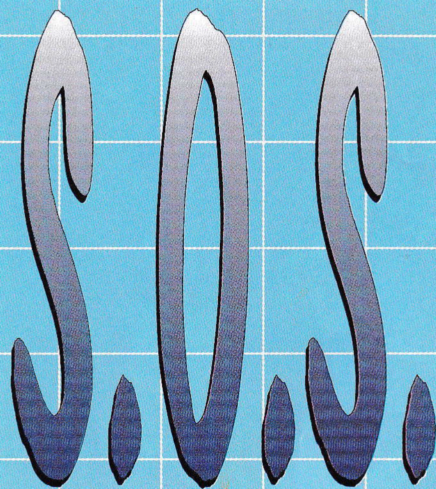
LION KING (PC)

U glavnom meniu otipkajte DWARF i pojaviti će se poruka koja će vam dati do znanja da je aktiviran mod za varanje. Tokom igre pomoću tipke L prelazite na sljedeći nivo.

APIDYA (AMIGA)

Ukoliko želite startati na nekom drugom nivou osim prvog na glavnom skrinu otipkajte:

MISSHONEYBEE, DEPUTYOFLOVE, HASTALAVISTA, SNEAKPREVIEW



POMOĆ ZA UFO (PC-Amiga):
Ukoliko želite puno novaca, napravite slijedeće. U nekom od programa za rad s disketom (npr. Filemasterom, DOpusom i sl.) otvorite direktorij sa vašom snimljenom pozicijom (od 1 do 5). Potom editirajte datoteku LIGLOB.DAT. Prva četri heksadecimalna broja prepravite u 0FFFFF30. Sada bi ste trebali imati 256 ... milijuna $.

PITANJE (UFO): U kojim brodovima se može naći Elerium 115.

ODGOVOR: U onim brodovima kojima nisu uništeni motori.

ODGOVOR za Hrvoja, (HACK#6); FIFA: U Control Setupu, Igrač 1 (npr. lijevi) ima 1 kombinaciju, drugi ima drugu ili 1 igrač igra sa joystickom, drugi na tipkovnici.

ODGOVOR Igoru, (HACK#7); PAC IN TIME: Nakon što razbiješ kamen, otplivaj do dizala, spusti se u prolaz (lijevi), sa Tarzanom povuci kameni blok te će se voda još spustiti, zatim uđi u drugi prolaz (desni) te skoči do kraja zida (pazi na šiljke). Kada si stigao do kraja, dio će se produljiti, vrati se u dizalo te padni uz zid (lijevo). EXIT je u desnom uglu na obali.

PITANJE: Kako proći nivo (Pac in Time) u piramidama sa pilama i kiselinom? Ne mogu preskočiti, predaleko je!!!

Bojan

Bok!
Imam jedan mali problem. Prilikom svakog ulaska u igru "HOME ALONE" potrebna je druga šifra za pokretanje igre. Na koji bih je način mogao pokrenuti? I još dva pitanja!
1. Kako izaći iz "Terminatora 2"?
2. Kako otvoriti meni u igri "MOONBASE"?
Odgovor pošaljite na adresu Hackera.

Hi!
1. Želim znati može li se u igri Frontier izaći iz broda i ako može, kako?
2. Molio bih da mi napišete šifre za igru "Desert Strike".

Zinko

ODGOVOR:
1. Prema našim saznanjima - ne može.
2. Šifre smo objavili u Hacker-maniji (u 3. broju)

Bok Hackeri!
Imam problem sa igrom SHADOWGATE. Ne znam kako kosturu u vodi sa ključem, uzeti mu ključ. Molim vas pomognite.

BOK!
Kako u igri BIG RED ADVENTURE uzeti krunu u muzeju?

Tel: 01/331-104 Bojan

ODGOVOR: Ako si točno odgovorio na pitanja u kvizu, tada se vrati u svoju sobu, uđi u kupaonicu i odleti balonom do muzeja. U muzeju namjesti reflektore pored kamere i upali ih. U sobi lijevo uzmi kazetofon, stavi kazetu u njega i uključi ga. Uzmi prsten i računalo te upotrijebi prsten na staklu koje štiti krunu (razreži staklo).

Hackerovci bok!
Imam nekoliko pitanja.
1. Može li se u igri Battle Isle 1 snimiti pozicija i na koji način se snima?
2. Da li postoji verzija igre Battle Isle 2: Moon of Chromos (za PC)?

Gameman iz Daruvara

ODGOVOR:
1. Pritisneš tipku D tijekom igre i to u trenutku kada oba igrača trebaju promijeniti faze (napad - kretanje jedinica).
2. Postoji

HACKERI POMOĆ!
U igri Alien 3 na (GAME BOY) ne mogu pronaći treću CEY CARD karticu!

tel: 021/47-334 Dino

HACKERI!
Tražim pomoć za igru HEIMDALL 2 I FLASHBACK.

tel: 01/2338-750 Mario

ODGOVOR Ani iz Zagreba; POLICE QUEST 1 (HACK#7)
Kada se nađeš u baru naruči piće (bilo koje). Do tebe će doći Maria, razgovarat će s tobom, upoznati te s konobarom. Kada stigne piće, plati (PAY MAN) ili pak možeš ustati (GET UP) i otići do šanka. Tada daj novec (GIVE MONEY). Vrati se u prizemlje hotela i uđi u dizalo, PRESS TWO. Kada stigneš na drugi kat otiđi do sobe 204. Otključaj vrata (UNLOCK DOOR). Otiđi do telefona. Sada radi ovako: USE PHONE, 555-6674, SONNY, USE PHONE, 555-9222, HOTEL, USE PHONE, 555-2622. Vrati se u bar, priđi šanku i daj novac (to ovisi o tome što si napravila ranije u baru). Prati Wooda kada krene te mu dozvoli da uradi ono što želi. U sobi za kockanje sjedni za stol sa dva igrača, pričekaj četvrtog i dalje nastavi sama.

ODGOVOR Hrvoju; LEGEND OF KYRANDIA I (HACK#7)
Ključ se nalazi u labirintu i da bi ga pronašao trebaš doći u River of Fire, upotrijebiti magični skrol, odeš na sjever i uzmeš ključ.

ODGOVOR Marku; SPACE QUEST I (HACK#7)
Otvori sanduk (OPEN TRUNK) i uđi u njega (ENTER TRUNK). Kada te stražari odnesu do stroja za pranje rublja, izađi iz sanduka i uđi u stroj za rublje.

ODGOVOR; LANDS OF LORE (HACK#6)
Travarica će ti sama dati sastojak (moraš samo porazgovarati s njom).

ODGOVOR Tamari; KID CHAOS (HACK#7)
Šifre za podnivoe ne znamo ali za 2. nivo je KNSOKABAMEA, za 3. nivo BMNEPGHITJJ
Još mala pomoć: šifre za cheat meni je HARDASANILS.

Hackeri POMOĆ!
Zapeli smo u igi Kings Quest 6, kod dva kamena kipa koja nas traže šifru, koja je šifra?

01/513 847 Dubravko

Svi ljudi dobre volje,
kako u igri Laura Bow II pobjeći sa Steveom kroz tunel u kojem su zmije (tunel se nalazi u ložionici). Uvijek me ulovi ubojica i ubije me.
Odgovor pošaljite u redakciju Hackera...

Denis



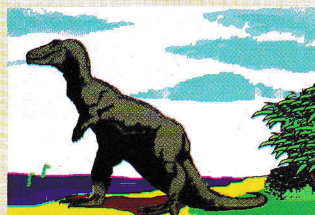
Ime: Robin
Prezime: Zlatić
Starost: 22
Platforma: PC486DX2/66, 8 MB
Program: 3D Studio 4.0



Ime: Ivo
Prezime: Butijer
Starost: 18
Platforma: PC486DX/40, 8MB
Program: PaintBrush



Lovro Marinčić (14), Zagreb - zamjetan trud i orginalnost



Dejan Kober (14), Komin - dobar pristup koji već daje solidne rezultate



Boris Zokić (14), Split - izvrsno poznavanje renderiranja u 3D Studiju (osvjetljavanje i teksture)



Igor Knežević (14), Čapljina - vrlo dobro kreiran objekt i podloga, samo tako dalje



Damir First (13), Rijeka - zamjetan trud i uz još malo vježbanja doći će do boljih rezultata

"Hacker" & "32 Bita" vas nagrađuju, postanite profesionalni crtač!

Dobitnici nagrada za najbolje radove u Hack Galeriji su:

Prvonagarađeni Robin Zlatić (rad Hack Galerija) i Ivo Butijer (rad Illusions) pozivaju se na razgovor u 32 Bita. Za više informacija molimo vas da nazovete 32 Bita d.o.o. tel: (01) 221 791.

Do 15 godina...

Lovro Maričić (14), Zagreb
Boris Zokić (14), Split
Damir First (13), Rijeka
Dejan Kober (14), Komin
Igor Knežević (14), Čapljina

Nagrade su:
Komplet igara 32 Bita + šestomjesečna pretplata na Hacker

Od 15 godina...

Daniel Kruhek (20), Zagreb
Dubravko Vonjčina (17), Sesvete
Kristian Svalina (17), Zagreb
Vedran Relić (19), Zagreb
Damir Jurina (16), Zagreb
Alen Kurelac(19), Zagreb

Nagrade su:
Komplet igara 32 Bita + šestomjesečna pretplata na Hacker

Elvis Blažević (19), Osijek
Vlatko Kiefer (23), Osijek
Ivo Butijer (18), Dubrovnik
Roman Horvat (18), Zagreb

Nagrade su:
Komplet igara 32 Bita + jednogodišnja pretplata na Hacker

Hacker posebno nagrađuje:

Robin Zlatić (22), Zagreb

Komplet igara 32 Bita + jednogodišnja pretplata na Hacker + Hackerova specijalna nagrada Hand Scanner 32 Primax.





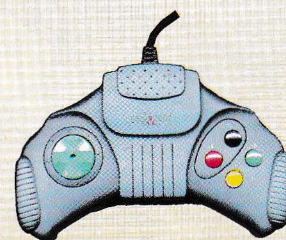
PRVA NAGRADA:
Sega Mega Drive + 2 Keypad
+ 2 originalne igre:
Lion King
Sonic & Knuckles

Dobio je: Dario Lamut
Vinkovci



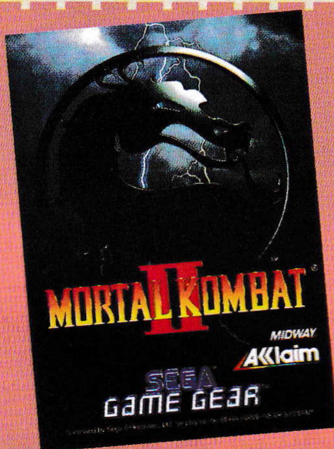
4. NAGRADA:
Zvučnici TARGET Turbo 1200

Dobio je: Mario Begić
Varaždin



5. NAGRADA:
Firestorm Game Controller

Dobio je: Dejan Šajnić
Topolovac





2. NAGRADA:
Sega Game Gear + original igra
Mortal Kombat 2

Dobio je: Darian Škarica
Zagreb



6. i 7. NAGRADA:
Primax Mouse + podloga

Dobili su: Karlo Benas
Rijeka

Mudnić Dario
Sračinec



3. NAGRADA:
Hand Scanner 32, Primax

Dobio je: Ivan Benussi
Zagreb



8. NAGRADA
Joystick za Amigu

Dobio je: Ivan Žužak
Zagreb

9. NAGRADA
Joystick za PC

Dobio je: Ivan Fratrić
Slavonski Brod

10. NAGRADA
2. Stripa, "Avanture velikog vezira Iznogouda"

Dobio je: Tomislav Kreševac
Zagreb

TEKST: WINTON AFRIĆ
CRTEŽ: DINKO KUMANOVIĆ

BJEGUNCI



















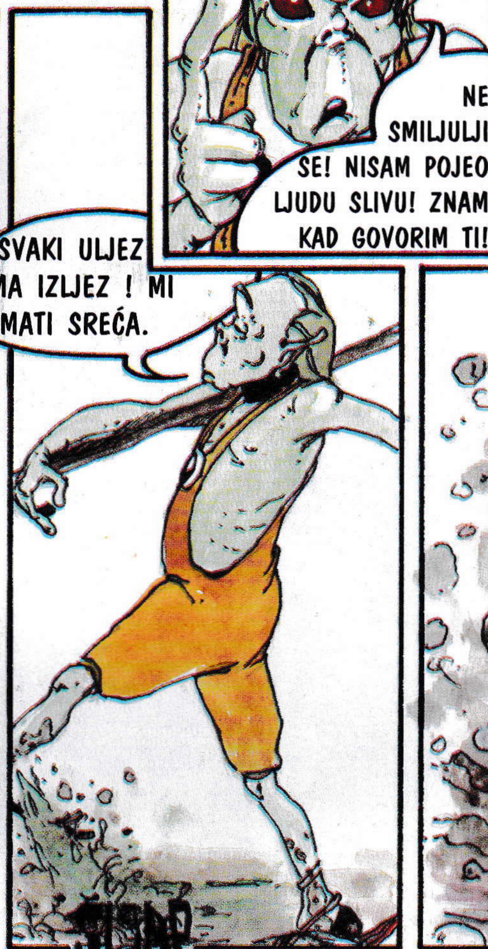

ON BIO POSLJEDNI VLADAR ORCAMA. TI SI NJEGOVA NAZLJEDNIK I ZATO SU TE TECH-LJUDI ODTELI. SAMO TI MOĆI SPASITI SVE STANOVNICI ORCAMA.

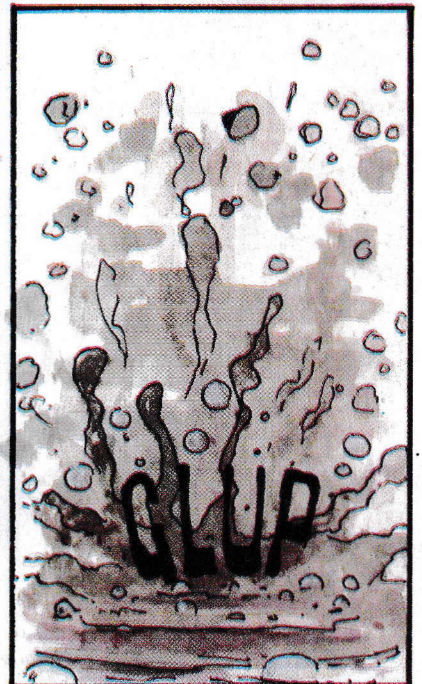

DRAYADE, ŠTO SI TO POJEO ZA DORUČAK? JA SPASITELJ ORC-AMA ?! HA,HA...


NE SMILJULJI SE! NISAM POJEO LJUDU SLIVU! ZNAM KAD GOVORIM TI!

ŠTO ZNAŠ ?
MI MORATI PRONAĆI ČAROLIJA. ČAROLIJA OTVARA BROD A BROD TAJNA ORCAMA


ZNAM, SVI GOVORE O TAJNI ORCAMA I UJEDINJENJU SVIH NARODA. ALI KAKO PRONAĆI BROD KAD NI IZ MOČVARE NE ZNAMO IZLAZ ?!


SVAKI ULJEZ IMA IZLJEZ ! MI IMATI SREĆA.
ŠLJAP

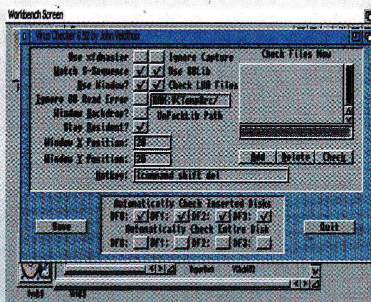

GLUP


A MOŽDA ĆEŠ SE UTOPITI U MOČVARI! PAZI KUDA HODAŠ!


ČINI MI SE DA ĆE NAŠE PUTO-VANJE USKORO ZAVRŠITI. OVO JE SIGURNO KRAJ MOČVARE.
O, MILI ŠUMASVIJETE! KAMO MI IDEMO ?!
HAJDE NE KUKAJ, NEKAMO ĆEMO VEĆ STIĆI.

Ah ti virusi...

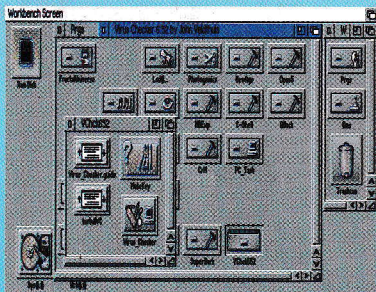
Već duže vrijeme jedan mali, ali zgodan programčić kruži našom domovinom. Radi se o Virus Checkeru verzija 6.54 kojeg je programirao novozelandski programer John Veldhuis. Program služi, kao što nam i sam naziv govori, za provjeravanje i čišćenje jedinica (RAM: DF0: DH0: i dr.) od virusa. Ovaj Shareware program dolazi na jednoj disketi, sa uputstvima (manual) za radi i install programom za hard disk. Kao i mnogi Virus Checkeri on nas može osloboditi od malih, ali nimalo bezopasnih virusa. Sigurno ste seupitali, "Pa zašto su odabrali baš ovaj program!?". Postoji jedna zanimljiva i vrlo korisna sitnica koju nismo susreli kod drugih programa ove vrste. Ovaj program može



U ovom meniju možete konfigurirati VCheck 6.52, i to tako da provjerava neke važne datoteke čim se starta

pregledavati i čistiti zapakirane fileove (ZIP, ARJ, LHA) ukoliko ste vlasnik OS 2.01+, što znači da Amigaši sa A500 neće imati tu opciju na raspolaganju. Također ga možemo ostaviti rezidentnog u memorijikako bi pregledavao svaki disk koji ubacimo u DF0: ili neki drugi vanjskidrive. Za ovaj, skromno rečeno, dobar program, autor traži 20 $US kako bise dobili svoju orginalnu verziju i daljnju podršku, ukoliko se pojave novije verzije programa.

Bucić Silvano



Lijevo: Program ostaje rezidentan u memoriji i provjerava svaku novu disketu





DARK FORCES

Vjerujem da ste skoro svi čuli za Lucasovu akcionu pucačinu Dark Forces, čiju je 3D perspektivu popularizirao svima nam poznati DOOM. Iako je čitava priča i atmosfera smještena u svemirskoj budućnosti, te nakon uvoda očekujete da ćete u gužvu uletjeti sa nekom novom verzijom X-Wing letjelice, Lucasove zvjezdane ratove morat ćete dobiti na čvrstom tlu. Vas šalju na Imperijin razarač zvijezda, u ulozi jedinog specijalnog agenta koji je dovoljno ubojit, obučen i drzak da ukrade tajne mape i planove za tzv. "Mrtvu zvijezdu", te naravno pobjegne. Iako je igra napravljena sa nešto više opcija i detaljnijom grafikom, te otvorila novu stranicu u Virtual Reality-u u odnosu na Doom, Dark Forces je relativno brzo iščeznuo sa top lista, dok se legendarni Doom, napravljen prije skoro dvije godine, još uvijek drži na vrhovima svjetskih top lista. Upravo je to razlog što je Lucas pustio na tržište PD-a shareware verziju Dark Forcesa, sa dvije od 12 ukupnih nivoa. PD verzija sadrži cjelovit uvod te jednako detaljnu grafiku i animacije prva dva nivoa kao i na CD ROM mediju. Ali mora se spomenuti da ni ovu skraćnu verziju ne možete pokrenuti ako nemate barem 8 MB RAMA. Za ovo, kao i za ostala bolja PD izdanja, morat ćete se popriličnо potruditi pretraživajući razne servere na Internetu, ali ako nemate potpunu CD verziju ili CD uređaj, isplati se.

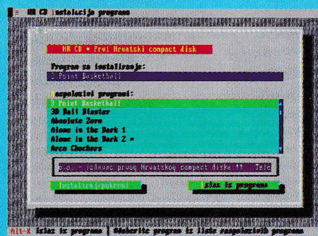
Goran Obrč



Hrvatski CD-ROM

Evo, dogodilo se i to. Izašao je prvi Hrvatski CD-Rom! Dečki iz Rifina sakupili su nešto više od 600 MB-a software-a i rezultat je, moramo priznati, zadovoljavajući. Na CD-u se nalazi velika količina demo verzija komercijalnih igara najpoznatijih softverskih kuća, ali i izbor kompletnih verzija najboljih shareware igara. Za one koji još neznaju da softverske kuće unazad nekoliko godina imaju običaj puštati u slobodan promet (besplatno) skraćene, ogledne, demo ili nazovite ih kako želite, verzije svojih igara. Očigledno, to se svidjelo izdavačima ali i kupcima. Znači, ne radi se o kompletnim igrama već, samo većinom, prvih nivoa, možda uvoda u igru i slično. No, s brojkom od preko sedamdesetak igara to može postati vrlo zabavno, ali i korisno, jer uvijek možete pogledati demo neke igre, odabrati ono što vam odgovara pa tek zatim otići do lokalnog predstavnika izdavača igre i potrošiti novac na kompletnu verziju. Sa Shareware programima priča je nešto drugačija. Na HR CD-u nalazi se četrdesetak, pazite, kompletnih verzija poznatih i najboljih igara, ali ne zaboravite i podatak da je slobodno korištenje dozvoljeno samo u određenom vremenskom periodu, najčešće u razdoblju od 15 do 60 dana. Nakon toga je obvezatna tzv. registracija, što znači da autorima igara morate poslati određenu svotu novaca kako biste dalje slobodno mogli koristiti određene programe. To ne vrijedi samo za Shareware programe na ovom CD-u, već općenito za sav Shareware software. Što se tiče načina odabiranja igara, moramo priznati kako je vrlo ugodno i jednostavno složen. Dovoljno je samo kursorima odabrati igru koju želite vidjeti, stisnuti enter i odabrati direktorij u kojem će se igra instalirati. Sve ostalo će napraviti instalacijski program HR CD-a. Nismo uspjeli isprobati sve igre, ali ono što smo vidjeli i isprobali zaista je vrijedno pažnje. Za kraj, ako vam se HR CD zaista svidi, možete se registrirati i zauzvrat biti redovno obavještavani o svim nadogradnjama a naravno, omogućen vam je i određeni popust pri kupovini sljedećih HR CD-a za koje se nadamo da će ubrzo izaći. Za sve informacije možete se obratiti na telefon 01/611-595.

Hrvoje Kablar



Sound Blaster 16 V. IDE	644
Sound Blaster 16 PRO IDE MKE	901
Sound Blaster 16 PRO ASP IDE MKE	1108
Sound Blaster AWE 32 IDE MKE	1809
Sound Blaster AWE 32 V. IDE	1274

Sound

The Original Multimedia PC Sound Standard

SB-1600

VALUE EDITION

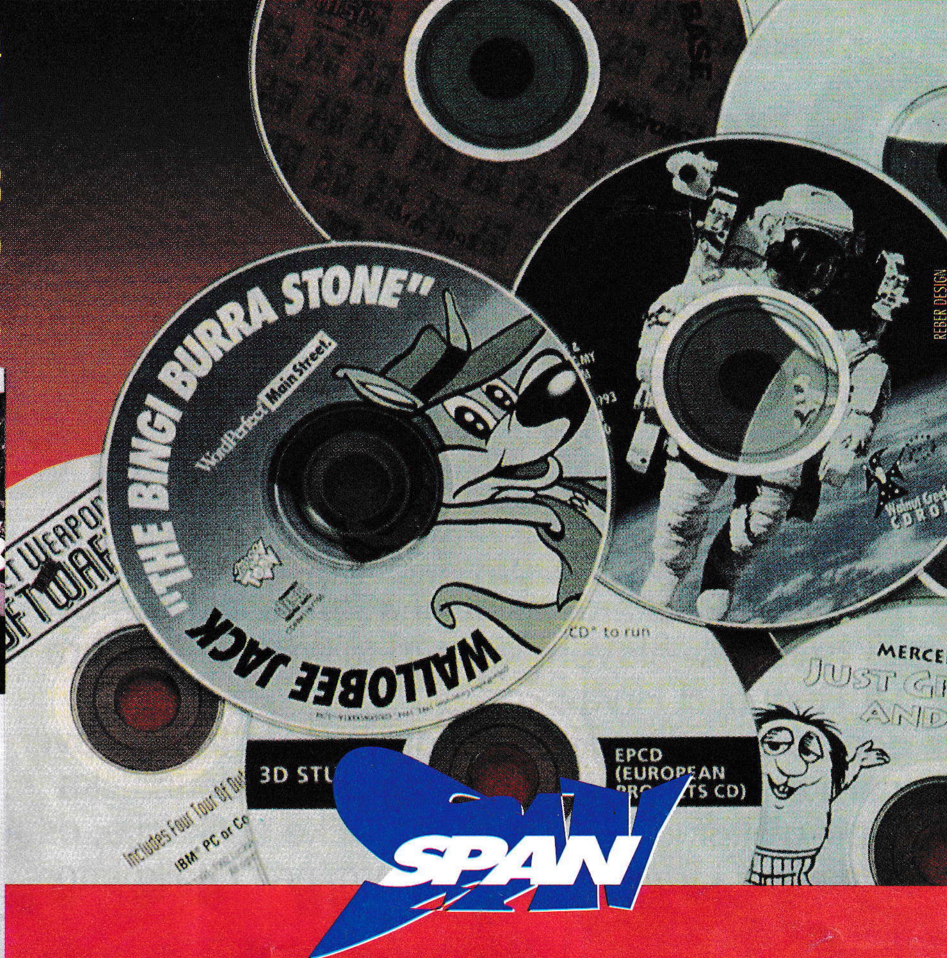
FREE SOFTWARE

Sound BLASTER Pro

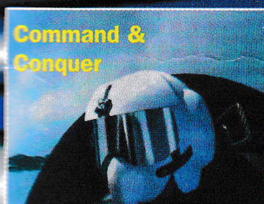
The original Sound Card that kicked-start the Multimedia PC revolution.

- 20-voice OLP3 FM music synthesizer
- Stereo / mono digitized voice recording and playback (up to 44.1 KHz)
- Programmable stereo mixer for all audio sources
- MIDI interface built-in
- High performance CD-ROM interface
- Joystick port
- Bundled with high quality software
- Fully MPC compliant
- Windows and OS/2 2.1 compatible

CREATIVE
CREATIVE LABS



Zagreb, Kralja Držislava 3, tel. 01/455-4179, 449-090, 445-631, fax. 01/455-4180
Rijeka, Derenčinova 9, tel. 051/218-340, tel/fax. 051/216-161

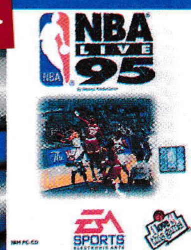


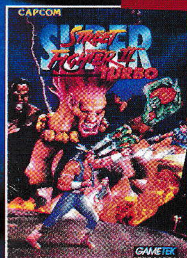


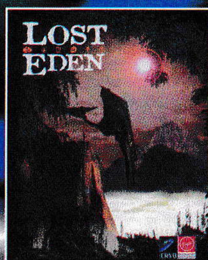


100% ORIGINAL

PC CD-ROM









T-Shirt

MORTAL KOMBAT



ime i prezime

ulica i broj

pošta i grad

naručujem | komada | M L XL XXL | veličin

majice MORTAL KOMBAT

Poslati na adresu:
Agima d.o.o., Strahoninec, Žrtava fašizma 8
HR-40000 Čakovec

Kompletnu ponudu potražite u novom besplatnom katalogu CD-ROM i disketnih programa te hardvera.

Svi naručitelji kataloga ujedno sudjeluju u nagradnoj igri sa glavnim nagradama: Cyberia, The Grolier 1995 Encyclopædia, Cica Shareware, Fonts & Borders, The 7th Guest i još 15 vrijednih nagrada!

Sve informacije na telefon: **040 833 113**
Distribucija: **AGIMA** d.o.o.

Pre-press: Tipo-Grafik Studio, Čakovec

HACKER

Vam predstavlja

NOVO!

ENCIKLOPEDIJA IGARA

Neophodan priručnik za svakog igrača

KNJIGA KOJA
JE 100%
POSVEĆENA IGRAMA

OTKRIVAMO ZA VAS ŠTO I KAKO IGRATI

- -OPISI
- -UPUTSTVA
- -RJEŠENJA
- -ŠIFRE...

...ZA VIŠE OD STOTINU IGARA

SVE LEGENDE NA JEDNOM MJESTU!

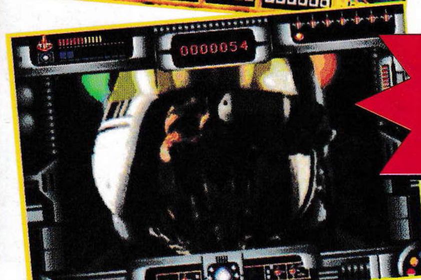
SAMO!!! 99kn

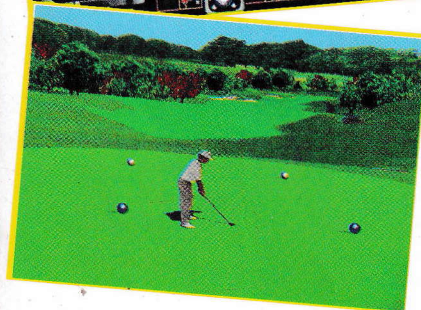


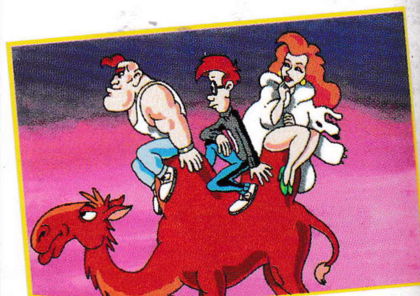


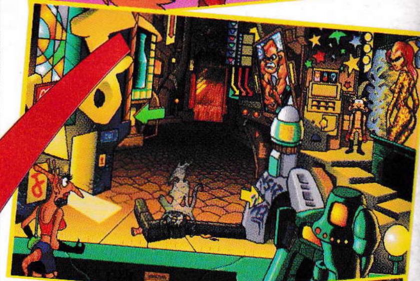










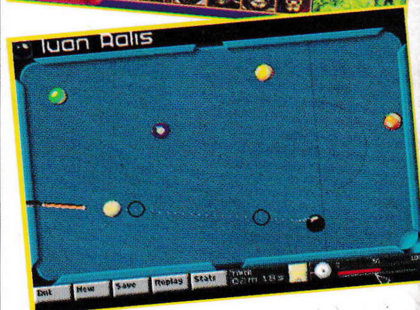












ENCIKLOPEDIJA IGARA je priručnik namijenjen svim ljubiteljima dobre zabave.

Uz knjigu poklon 2 diskete sa Shareware igrama.
Naručite kuponom u Hackeru svoj primjerak knjige po promotivnoj cijeni od 99 kn koja vrijedi isključivo do izlaska kjnige iz tiska (mjesec kolovoz).